La Mort sur son Rocher

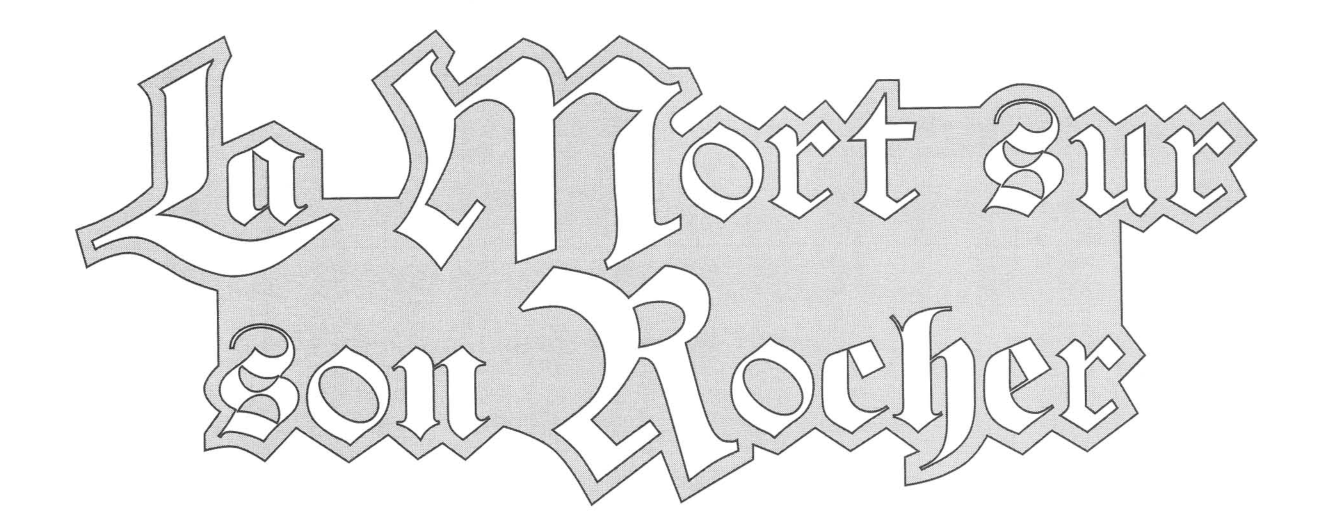
Paul Bonner

La Campagne des Pierres du Destin III









Texte Original : Basil Barrett.

Edition et Développement : Brad Freeman, Graeme Davis.

Cartes : Ian Cooke.

Illustrations Intérieures : Tony Ackland.

Flame Publications : Mike Brunton, Graeme Davis, Tony Ackland.

Edition Française par Jeux Descartes.

Traduction : LizKer.

Collection Dirigée par : Henri Balczesak.

Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen et de la SARL In Edit.

Relecture : Dominique Balczesak et Michèle Charrier.

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :

Jeux Descartes (Warhammer JRF) — 1, rue du Colonel Pierre Avia — 75503 Paris Cedex 15

en y joignant une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sous licence de :

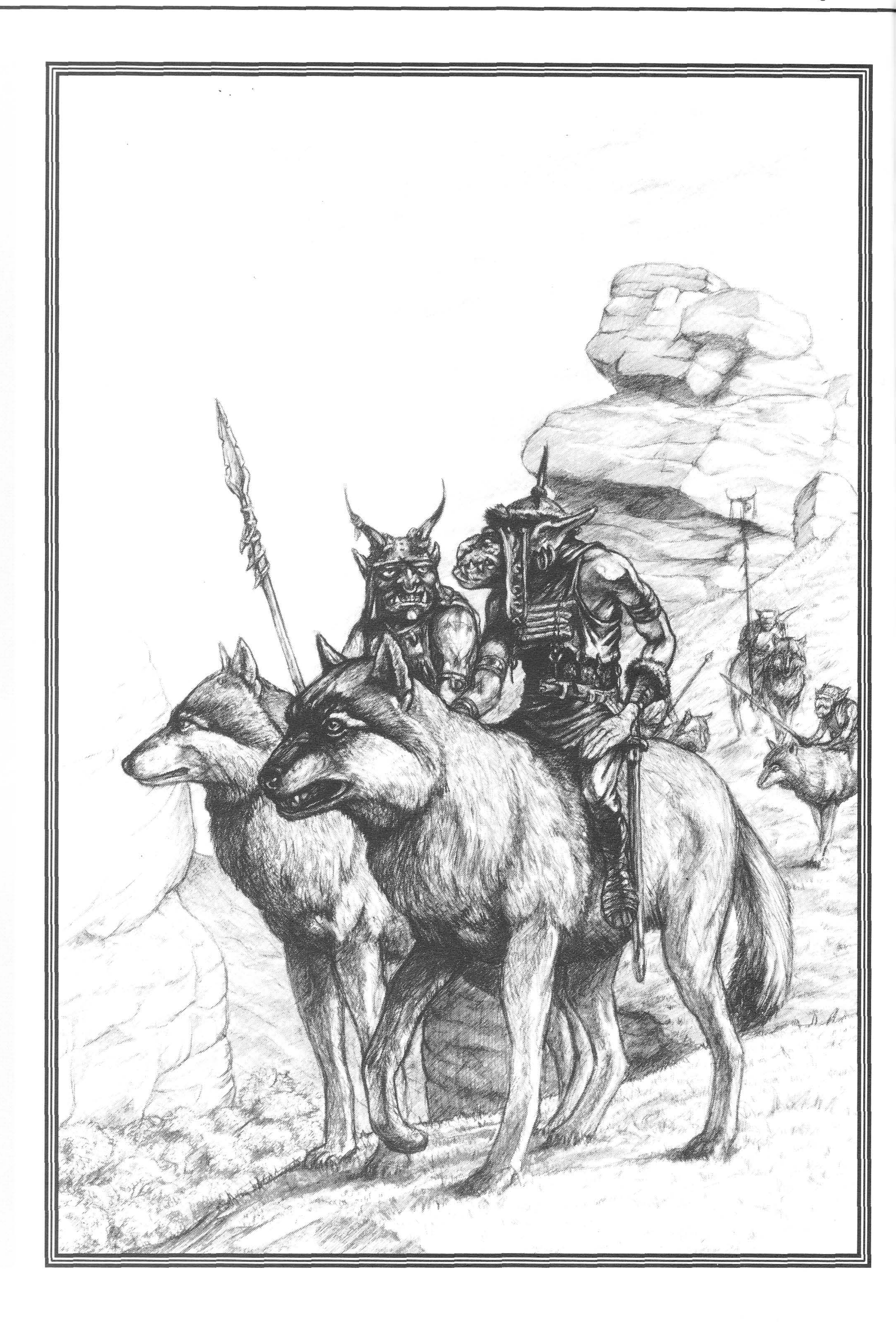
FLAME PUBLICATIONS LTD.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal Juillet 1992.

ISBN : 2-7408-0042-8

Table des Matières

Ces pages peuvent être photocopiées pour un usage strictement personnel.



La Mort sur son Rocher

Bienvenue dans **La Mort sur son Rocher**, la troisième partie de la *Campagne des Pierres du Destin* qui va permettre aux aventuriers de continuer à chercher les fabuleux Cristaux du Pouvoir ; leur chasse les amènera dans un monastère perdu en pleine montagne, sur les traces du Cristal d'Air.

Comme dans les précédents épisodes de la *Campagne des Pierres du Destin*, **Le Feu dans la Montagne** et **Le Sang dans les Ténèbres**, la partie sud de La Voûte forme le cadre de cette histoire. Celle-ci peut être traitée de manière indépendante, quoiqu'il soit préférable d'avoir précédemment joué — ou au moins lu — les autres aventures.

Contenu de ce Livre

La Mort sur son Rocher est composée des éléments suivants :

- L'introduction (ce chapitre) qui va vous aider à mieux utiliser ce supplément et récapitule les événements amenant le début de l'aventure.
- L'aventure proprement dite, accompagnée des cartes et documents nécessaires.
- Une sélection de personnages "prêts-à-jouer".
- Une description détaillée du Cristal d'Air, l'objet magique qui est au cœur de cette histoire.
- La présentation des *Esprits Gardiens*, des créatures magiques inédites.

Les Trois Phases

La Mort sur son Rocher se divise en trois parties distinctes :

L'Avertissement

Une rencontre avec un fantôme met les aventuriers sur la piste du Cristal. Après avoir suivi la route commerciale vers le nord, jusqu'à la Passe des Crocs de l'Hiver, ils se frayent un chemin dans la montagne pour rejoindre le monastère isolé de l'Aire.

L'Aire

Dès qu'ils atteignent leur destination, les voyageurs se rendent compte qu'ils sont attendus. Une carte à jouer et une vieille lettre les lancent dans un jeu de piste qui les entraîne aux quatre coins des bâtiments. Les orques se rassemblent autour de l'Aire, se préparant pour leur grand assaut — le Cristal sera-t-il découvert à temps pour aider à sauver le monastère ?

L'Attaque

Entraîné par un prêtre fanatique et dérangé, les orques attaquent le monastère. Les aventuriers doivent défendre chèrement leur vie ou trouver un moyen de fuir. Ils auront certainement découvert le Cristal d'Air, mais seront-ils assez forts pour le garder en leur possession ?

Gérer l'Aventure

L'Attaque et la fin de la recherche du Cristal d'Air se déroulent simultanément. Les personnages sont donc pressés par le temps et doivent accéder à la gemme avant que le monastère ne tombe. Prenez soin de lire les deux chapitres avant de faire jouer cette aventure car le minutage est d'une importance cruciale.

Abréviations

A	= Nombre d'Attaques en combat rapproché
B	= Points de Blessure
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
CEI	= Campagne de **L'Ennemi Intérieur**
Cl	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronne d'Or
CT	= Capacité de Tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de Serrure
E	= Endurance
EEF	= Aventure **L'Empire en Flammes**
F	= Force
FdM	= Aventure **Le Feu dans la Montagne**
FE	= Force Effective des armes de distance
FM	= Volonté (Force Mentale)
I	= Initiative
Int	= Intelligence
M	= Potentiel de Mouvement
MCLB	= Supplément **Middenheim, la Cité du Loup Blanc**
MJ	= Maître de Jeu
MSR	= Aventure **Mort sur le Reik**
MRo	= Aventure **La Mort sur son Rocher**
OSB	= Aventure **Ombres sur Bögenhafen**
P	= Portée des armes de distance
PA	= Points d'Armure
PDT	= Aventure **Le Pouvoir Derrière le Trône**
PE	= Points d'Expérience
PJ	= Personnage Joueur
PM	= Points de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
QCPK	= Aventure **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**
Rch	= Temps de Rechargement des armes de distance
RSP	= Supplément **Repose Sans Paix**
SdT	= Aventure **Le Sang dans les Ténèbres**
SDL	= Aventure **Le Seigneur des Liches**
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**

Comment Utiliser ce Livre

Pour vous servir de **La Mort sur son Rocher** (**MRo**), vous devez disposer du livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, de feuilles de papier, de crayons et de dés. Le supplément **Repose Sans Paix** vous sera utile, même s'il n'est pas indispensable.

MRo est destinée à des personnages dans leur troisième ou quatrième carrière. Les joueurs peuvent les créer en suivant les indications du livre de règles, ou bien puiser dans le choix des aventuriers "prêts-à-jouer", en annexe. Ceux-ci permettent de commencer le jeu presque immédiatement, ce qui satisfera les plus impatients !

Si vous avez déjà fait jouer **Le Sang dans les Ténèbres**, vous pouvez continuer avec les mêmes personnages, puisque ceux présentés ici en sont tirés ; les compétences et les promotions supplémentaires reflètent l'expérience qu'ils ont acquise précédemment.

Que vous les utilisiez ou non, étudiez-les — ils pourront servir de PNJ à un moment quelconque. A partir de leurs origines, vous esquisserez aussi celles des aventuriers créés par vos joueurs, de sorte qu'ils s'adaptent au pays environnant la Vallée du Yetzin, où l'action commence.

Bien que prévu pour des personnages-joueurs ayant une certaine expérience, ce scénario peut être adapté pour des débutants, voire pour ceux dont la carrière est déjà très longue, à condition de respecter les points suivants :

La première partie de l'aventure au monastère implique une enquête ; des compétences appropriées, de bons scores en **Int** et en **Soc** et une bonne approche sont alors bien plus importants que les capacités de combat. Cependant, par la suite, le monastère est attaqué et ses occupants doivent livrer une rude bataille — à ce moment, vous devez faire attention à bien maintenir l'équilibre entre les forces en présence.

Commencer l'Aventure

Les aventuriers viennent en principe d'achever **Le Sang dans les Ténèbres**. Si tel n'est pas le cas, vous devez apporter diverses modifications au scénario.

Les origines des aventuriers "prêts-à-jouer" justifient leur présence et leur réunion dans la région de La Voûte au moment de ces événements. Vous pouvez adapter ces origines aux personnages nouvellement créés ou vous concerter avec les joueurs pour mettre au point une histoire adéquate.

La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Si vous voulez associer **MRo** et la campagne de l'*Ennemi Intérieur*, vous devriez situer la première quelque temps avant **L'Empire en Flammes**. Pendant **EEF**, les aventuriers auront suffisamment à faire pour ne pas se soucier d'une excursion dans La Voûte ; à la fin de la campagne, ils auront sans doute été anoblis et des préoccupations bien plus graves que quelques centaines d'orques leur occuperont l'esprit !

L'idéal serait que **MRo** suive **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev** ; Nos Héros seront envoyés dans La Voûte (par le Graf Boris ou Sulring Durgul, c'est à ce stade sans importance) à la recherche d'une cité naine ou pour enquêter sur de récentes activités gobelinoïdes. A cette occasion, ils tomberont sur le premier indice qui les mettra sur la piste du Cristal d'Air

A la fin de **Mort sur le Reik**, ils devraient être bien avancés dans leur deuxième carrière ou avoir entamé leur troisième ; ils auront découvert au Château Wittgenstein un document faisant référence à une branche de la Main Pourpre installée dans La Voûte. Cela les incitera à remonter la rivière Sol et à s'enfoncer dans la montagne, où ils découvriront l'indice qui les lancera dans cette aventure. Le voyage pourra regorger d'incidents et de rencontres puisés dans le chapitre *La Vie Fluviale dans L'Empire* de **MSR**, ce qui leur permettra de s'améliorer en chemin.

La Campagne Repose Sans Paix

Les aventuriers qui viennent d'affronter cette campagne s'adapteront parfaitement à **MRo**, à condition d'avoir au moins entamé leur troisième carrière au début des événements.

A la fin de **RSP**, ils se trouvent à Delberz, près d'Altdorf ; de là, s'ils sont suffisamment motivés, ils remonteront le Reik et la Sol jusqu'à La Voûte. Par exemple, dans l'aventure *Hantée par une Horreur*, ils auront déniché un document fourmillant de renseignements sur une puissante secte installée dans cette montagne, avec quelques allusions sur sa responsabilité dans l'établissement de créatures du Chaos dans cette maison. Si vous disposez de **MSR**, certains des incidents et rencontres de *La Vie Fluviale dans L'Empire* animeront un long voyage fluvial et leur permettront de s'aguerrir.

Les Cristaux du Pouvoir

Il y a six mille ans de cela, le royaume nain était à son apogée. Les Guerres Elfiques, aux effets dévastateurs, étaient encore à venir, les citadelles naines des montagnes du Vieux Monde n'avaient pas subi les attaques du Chaos ou des Gobelinoïdes. Et l'Humanité ? Un simple éclat dans le regard de quelque dieu fou, répondent les Nains.

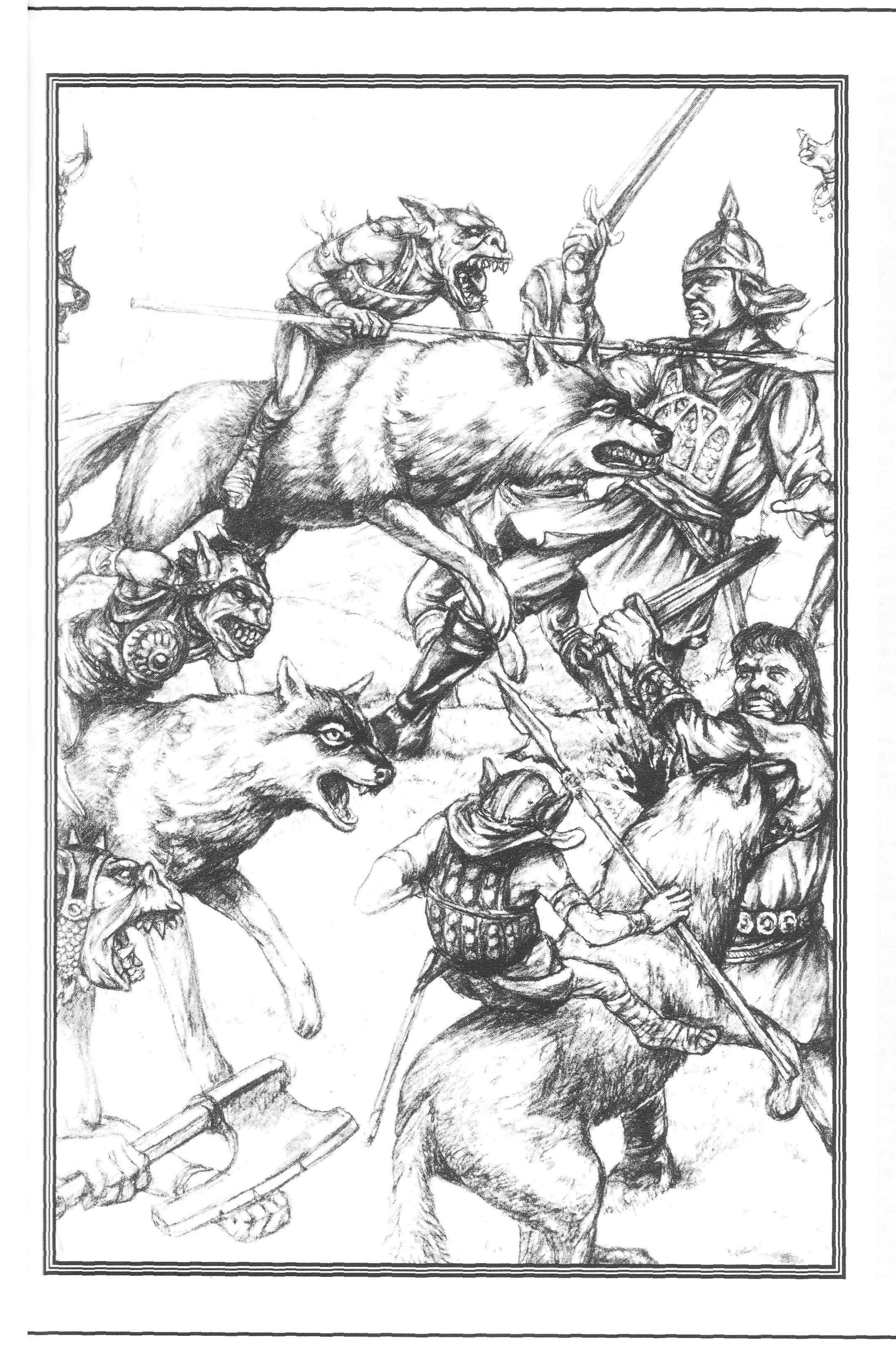
C'était leur âge d'or. Les cavernes et les voûtes immenses de Caraz-a-Carak représentaient la merveille des merveilles, les excavations les plus profondes produisaient des richesses au-delà de toute mesure et les artisans nains réalisaient des chefs-d'œuvre qui appartiennent désormais à la légende.

Parmi ces chefs-d'œuvre figuraient les Cristaux du Pouvoir, des pierres précieuses subtilement ouvragées investies d'immenses vertus magiques, chacune accordant à son utilisateur la maîtrise d'un des quatre éléments. Si ces quatre pierres venaient à être associées, il était dit que leur maître pourrait devenir le maître de tout.

Mais les pouvoirs des cristaux ne provenaient pas seulement de leurs créateurs. Leur fabrication n'avait pas échappé à l'attention du Dieu du Chaos Tzeentch, car nul changement d'un tel niveau ne peut être ignoré ou négligé par le Transformateur. Tzeentch en vit le grand potentiel ; à l'insu des Nains, il intervint dans leur réalisation de telle sorte que, une fois achevés, ces objets atteignirent une puissance que leurs pères n'auraient jamais pu espérer

Le plan de Tzeentch était très subtil ; il fonctionna sur de nombreux niveaux. Tout d'abord, des changements furent apportés dans le processus même de création des cristaux : tant dans la matière que dans la magie, chacun d'eux joue sur l'équilibre qui règne entre les quatre éléments et qui régit les lois de la physique et de la matière... telles que les mortels les connaissent.

D'autre part, Tzeentch savait que les objectifs du Chaos pouvaient être atteints en accordant simplement des pouvoirs aux mortels. Plus ces pouvoirs seraient grands, plus ils risqueraient de provoquer leur propre destruction. Pour le moins, ils apporteraient une grande contribution à la cause du Chaos lorsqu'ils se battraient pour ces babioles.



Aucun d'eux ne serait assez fort pour conserver longtemps les quatre cristaux, ce qui ne pouvait qu'augmenter leur valeur à long terme. Ils seraient inévitablement éparpillés — parfois cachés, parfois découverts et utilisés, mais jamais réunis. Et chaque fois que l'un d'eux serait employé sans que ses frères soient là pour faire contrepoids, l'équilibre entre les éléments serait altéré. Un jour, les lois de la physique pourraient même s'effondrer à cause de cette tension et laisser place à un nouvel Age du Chaos ; ou d'autres changements pourraient survenir — Tzeentch lui-même n'en savait rien et c'était sa plus grande satisfaction, car les certitudes lui étaient du poison.

Les Nains se rendirent vite compte de la force destructrice de leur œuvre et ils décidèrent de mettre le plus de distance possible entre chaque pierre, pour empêcher quiconque d'acquérir une trop grande puissance. Le Cristal de Feu fut envoyé au nord, dans les Montagnes-du-Bout-du-Monde, le Cristal de Terre caché dans un Oratoire au cœur de La Voûte, le Cristal d'Air donné aux Elfes — à l'époque amis et alliés des Nains — qui, selon la légende naine, le perdirent très rapidement. Et le Cristal d'Eau disparut au cours d'une bataille, lors des Incursions du Chaos.

L'Alliance de la Hache Sanglante

L'Alliance de la Hache Sanglante, composée de solides guerriers (même pour des orques), fut employée par l'Hégémonie Hobgobeline pendant de nombreuses générations. Mais l'Hégémonie finit par préférer les profits du commerce aux ravages de la guerre, si bien que l'Alliance de la Hache Sanglante ne répondit plus aux nouvelles exigences. Comme de nombreuses armées indésirables, elle se tourna alors vers le pillage et le banditisme avant d'être chassée des territoires de l'Hégémonie.

Après avoir rejoint les limites occidentales des Terres Sombres, l'Alliance de la Hache Sanglante envoya des bandes guerrières dans les états du nord des Principautés Frontalières, et parfois jusqu'aux frontières de L'Empire et de la Bretonnie.

Puis, il y a un siècle de cela, lorsque les prêtres se réunirent pour lire les présages dans les entrailles d'ennemis rituellement sacrifiés, une expédition extraordinaire fut organisée. Tous les membres de l'Alliance avancèrent vers l'ouest, en traversant les Principautés Frontalières, à la recherche de la légendaire Passe du Feu Noir.

Une erreur d'orientation les amena dans La Voûte, à cinq cents kilomètres au sud-ouest de leur destination. Entre-temps, la quête pour la Passe du Feu Noir, liée dans la tradition orque à des noms aussi célèbres que Notlob et Harboth, s'était transformée en croisade. Les gobelinoïdes installèrent une base permanente dans La Voûte, d'où partaient régulièrement des équipes de pillage et de reconnaissance.

Torgoch, un prêtre-guerrier, mit sous sa coupe l'ensemble de la Vallée du Yetzin, mais une série d'événements auxquels était mêlé le Cristal de Feu provoqua la destruction de son "royaume" et, par la suite, de sa personne. Pendant sa campagne pour conquérir la vallée, Torgoch découvrit et pilla précipitamment un oratoire nain ; un phénomène étrange se produisit alors.

L'orque transportait une pierre rouge couverte de motifs étranges qu'il avait prise sur le corps d'un sorcier humain au cours d'un raid dans le nord, alors qu'il était un jeune guerrier. Il s'était rendu compte qu'elle possédait des pouvoirs magiques mais n'avait pas réussi à en comprendre le fonctionnement. Dans l'oratoire, la gemme se mit à briller. Son éclat s'intensifia lorsque Torgoch se dirigea vers la zone la plus profonde du site. Il ne put comprendre la signification de ce phénomène et c'est perplexe qu'il reprit sa campagne de terreur. Son histoire est racontée en détails dans **FdM**, la première partie de la *Campagne des Pierres du Destin.*

Il ne pouvait se douter que sa pierre rouge était en fait le Cristal de Feu et qu'elle luisait à cause de la proximité du Cristal de Terre, enfoui au fin fond de la montagne, dans un sanctuaire secret. Cette histoire-là est narrée dans **SdT**, la deuxième partie de la campagne.

Le Cristal d'Air a aussi rejoint la Vallée du Yetzin. Il y a de cela trois siècles, l'Alliance de la Hache Sanglante patientait à l'extrémité nord de La Voûte, se préparant à attaquer le repaire elfique d'Athel-Loren. La cachette du Cristal se trouvait droit sur son chemin et l'armée des Elfes ne pouvait en aucun cas arriver à temps pour la défendre. Un petit groupe emmena donc la pierre vers l'ouest, dans l'espoir de rejoindre la sécurité des Terres Elfiques au-delà des mers. Il n'atteignit jamais la lisière de la forêt. Affaibli par les attaques incessantes des Hommes-bêtes et par d'autres incidents, il fut finalement anéanti par des bandits humains et le Cristal disparut.

Le chef de ces hors-la-loi, qui ne connaissait pas grand-chose à la magie, ne réalisa pas la véritable nature de la pierre bleue à la forme étrange qu'il découvrit sur le cadavre d'un des Elfes. Il la conserva à titre de curiosité pendant quelques années, au cours desquelles il se forgea un domaine dans la vallée et prospéra — c'était un siècle avant la venue de Torgoch. Puis il la donna à une équipe de Manouvriers nains, pour payer la construction d'une tour fortifiée. C'est ainsi que le Maître-Erudit Hadrin prit possession du Cristal d'Air — les Nains avaient maintenant deux Cristaux du Pouvoir entre leurs mains.

Parmi tous leurs pouvoirs, les Cristaux ont la capacité de sentir la présence de chacun de leurs frères. Aussi, quand Torgoch entra dans la Vallée du Yetzin, Hadrin sut qu'un Cristal du Pouvoir approchait ; les Nains ignoraient cependant que l'essentiel des forces orques avait abandonné son chef et que ce dernier n'avait pas appris à se servir de la pierre. Nul ne pouvait imaginer ce qu'il adviendrait si les orques parvenaient à s'emparer de deux autres Cristaux.

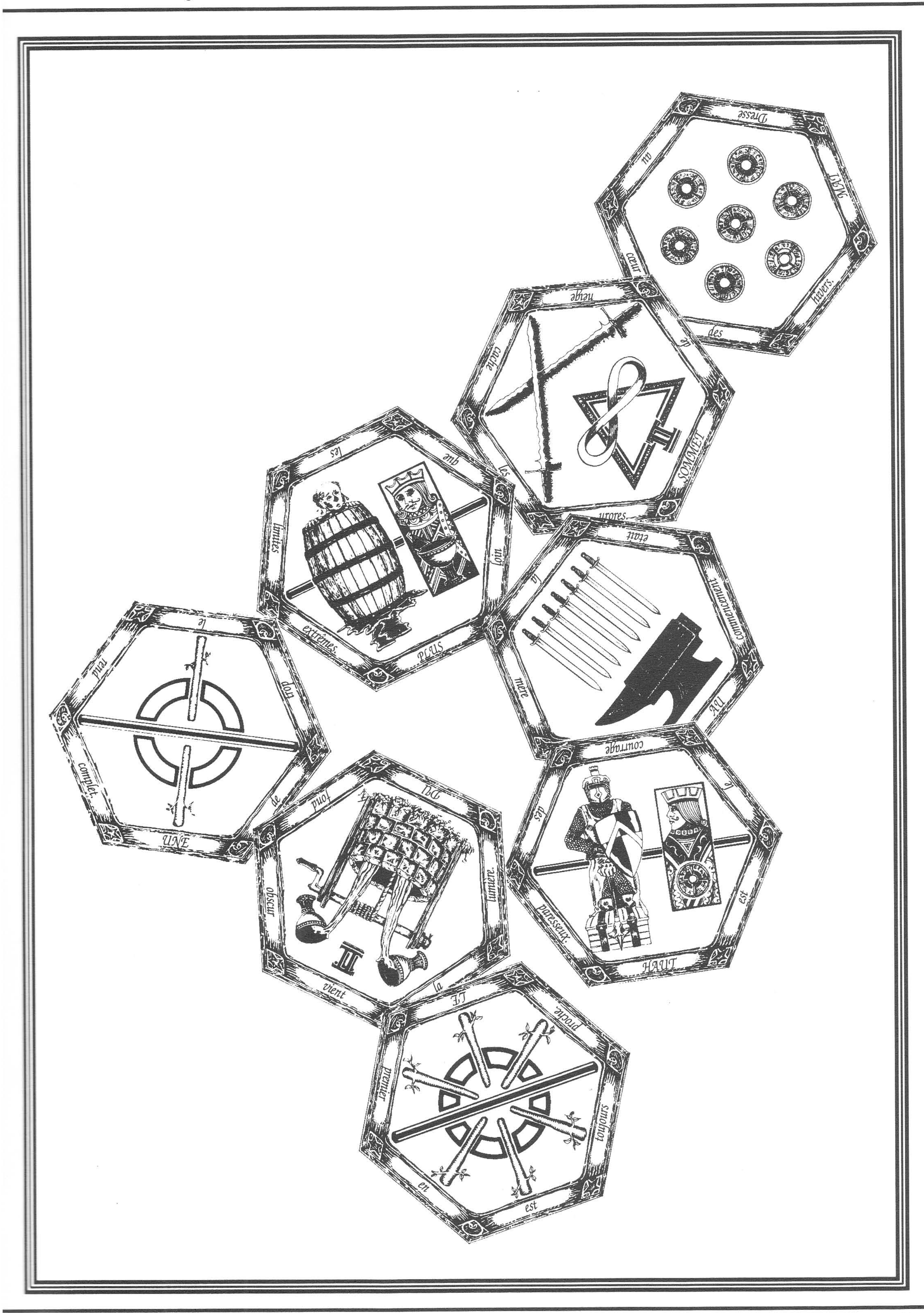
Hadrin supplia les dirigeants de la cité de fuir avec les deux gemmes, mais ils refusèrent. Leur fierté leur interdisait de reculer devant des orques, quelles qu'en puissent être les conséquences. En désespoir de cause, l'érudit confia le Cristal d'Air au mage Yazeran, qui reçut pour instructions de quitter la vallée et de lui trouver une nouvelle cachette.

Peu après, désespéré par la folle témérité de ses chefs, Hadrin s'en alla avec un petit groupe de fidèles. Ils se heurtèrent rapidement à une importante bande de reconnaissance orque et se réfugièrent dans un complexe souterrain dissimulé derrière une cascade ; ils dépêchèrent un messager pour demander des secours, mais ce dernier mourut dans la montagne. Les autres tombèrent tous sous les coups de l'ennemi et — ironie du sort — Torgoch apprit à se servir du Cristal de Feu grâce aux livres d'Hadrin.

La Fuite de Yazeran

La fuite de Yazeran s'est achevée au monastère humain de l'Aire, situé au sommet d'une éminence rocheuse pratiquement impossible à escalader. A l'époque, ce n'était guère plus qu'un village de cabanes de bois où les hommes pouvaient se retirer pour mener une vie simple de prières et de contemplation.

Yazeran s'y réfugia et, faisant appel à ses compétences pour travailler la pierre et autres matériaux, entreprit de transformer les lieux. Les constructions de bois furent remplacées par de la pierre et l'Aire devint une formidable forteresse — le mage estima enfin que le Cristal reposait dans une cachette on ne pouvait plus sûre.


Dresse
au
cœur
des
hivers.
neige
que
cache
les
SOMMET
de
les
que
loin
PLUS
extrêmes.
limites
était
commencement
AU
mère
la
le
don
UNE
complet.
fait
courage
le
est
HAUT
paresseux.
des
DE
fond
obscur
vient
lumière.
la
ET
proche.
toujours
est
en
premier

Les moines ne savaient pas trop ce qui se passait. Reconnaissants envers le Nain qui rebâtissait leur monastère en échange du gîte et du couvert, ils ne songèrent pas à se mêler à ses affaires. Bien que le Maître se doutât de la présence d'un puissant objet magique, la nature exacte de ce dernier resta un mystère — entre autre parce que personne ne posa jamais la moindre question à ce sujet.

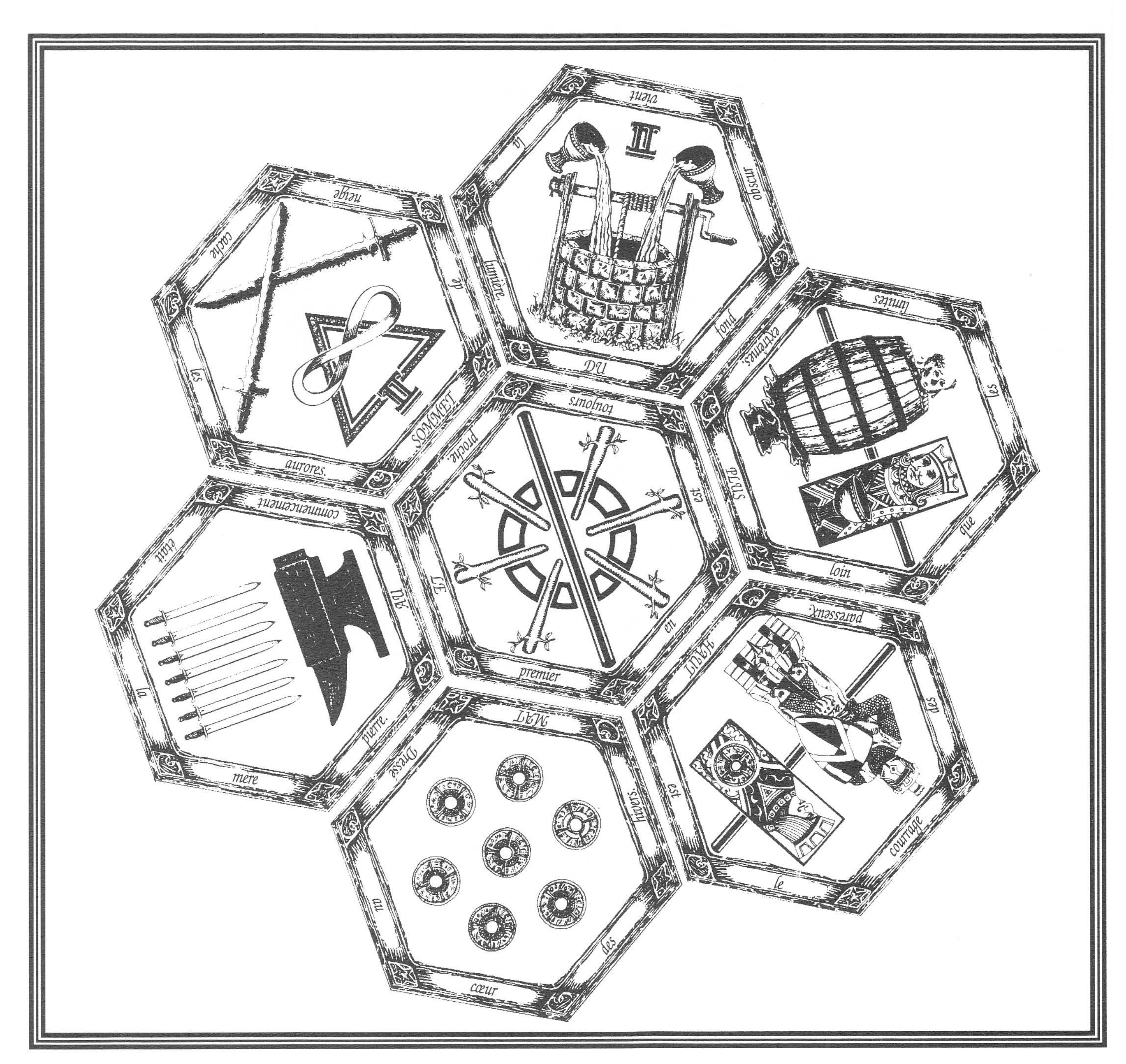
Yazeran prévit que, un jour ou l'autre, les orques de l'Alliance de la Hache Sanglante découvriraient cet endroit. Les défenses qu'il avait établies se révéleraient d'un grand secours, mais il savait que le Cristal d'Air devrait être découvert pour aider à sauver le monastère. Il sut aussi qu'un groupe d'aventuriers arriverait juste avant l'attaque et pourrait renverser la situation s'il trouvait la pierre.

Yazeran était vieux, fatigué et conscient qu'il n'en avait plus pour très longtemps. Il établit toute une série d'indices qui permettraient d'atteindre l'emplacement du Cristal et plaça le premier d'entre eux dans les quartiers du Maître. Puis, sur son lit de mort, il récita une prophétie. Cette longue stance disait aux moines que des voyageurs feraient leur apparition à l'heure où le monastère serait en grand péril et décrivait ces gens de façon détaillée. Peu après avoir achevé cette prophétie, Yazeran sombra dans le coma. Quelques jours plus tard, il mourut, sans avoir repris connaissance.

Radzog

Pendant ce temps, dans les Terres Sombres, un jeune orque, un prêtre-guerrier du nom de Radzog, cousin de Torgoch, avait fini par apprendre que ce dernier n'était pas revenu de la grande expédition et avait décrété qu'un jour, il saurait pourquoi. Les décennies passèrent et Radzog devint de plus en plus puissant. Divination après divination, il tenta d'apprendre où se trouvait son cousin, mais il n'en retira qu'une certitude : un objet magique de grand pouvoir était inextricablement lié au destin de Torgoch.

Radzog, déterminé à vivre aussi longtemps qu'il le faudrait pour retrouver Torgoch, s'impliqua dans toutes sortes d'ignobles rituels chaotiques destinés à lui accorder la jeunesse éternelle. Maintenant âgé de plus d'un siècle, il inspire peur et respect aux orques qu'il dirige, lesquels ne dépassent que rarement la trentaine. Mais le prix en est élevé — son corps a été hideusement déformé par la magie qu'il a employée, et bien peu considèrent qu'il est sain d'esprit.



Radzog mène en ce moment une bande de guerriers à travers la montagne, en contournant les Principautés Frontalières (il n'est quand même pas *si* fou) pour rejoindre la Vallée du Yetzin. Ses fidèles se considèrent comme une nouvelle génération de croisés, mais ils ne sont en vérité qu'une pâle copie des troupes guerrières qui composaient l'Alliance de la Hache Sanglante originale.

Ils sont d'une loyauté fanatique envers leur chef et nombre d'entre eux le prennent pour une sorte de divinité. Son corps et son esprit déformés renforcent ce point de vue — quoi qu'il soit, il n'est pas un orque normal...

Depuis près de cinq ans, Radzog conduit ses troupes à travers la montagne. Une de ses divinations ayant été récompensée par une brève vision du Cristal de Feu, il a essayé de faire de cette vision la base d'une nouvelle série de sorts. Elle n'était cependant pas parfaite et il a appris par erreur la localisation du Cristal d'Air : dans le monastère de l'Aire.

Résumé de l'Intrigue pour le MJ

Au cours de cette aventure, les personnages partent à la recherche du Cristal d'Air. Pour cela, ils devront se rendre dans un lointain monastère, découvrir et réunir les indices indiquant l'emplacement de la gemme et retrouver cette dernière. Cela fait, il leur faudra aider les moines à repousser la grande invasion des orques — car l'Alliance de la Hache Sanglante est à nouveau en marche !

Les événements vont se dérouler comme suit :

Une rencontre avec le fantôme d'un Nain dirige les aventuriers vers l'Aire. Bizarrement, lorsqu'ils arrivent, ils sont accueillis comme les héros d'une vieille prophétie et reçoivent un indice qui les met sur la piste du Cristal d'Air. Tous les indices sont présentés dans la section *Jeu de Piste.*

Pendant qu'ils explorent l'Aire et découvrent les indices suivants, les premiers signes de l'attaque imminente des orques apparaissent. Il devient vite évident que les visiteurs feraient bien de dénicher la pierre rapidement — quelques escarmouches annoncent qu'une bataille à grande échelle se prépare.

Dans le meilleur des cas, les aventuriers atteignent le Cristal d'Air juste avant l'assaut. Ils doivent alors choisir entre deux solutions : mettre toutes leurs ressources à la disposition des défenseurs, ou s'enfuir, abandonnant l'Aire à son destin. S'ils optent pour cette alternative, ils se rendent compte par la suite que les orques veulent le Cristal ; les assiégeants renoncent à leur attaque pour les poursuivre. L'aventure s'achève quand le sort des orques a été réglé, de quelque manière que ce soit.

Jeu de Piste

Les indices de Yazeran comprennent une lettre et huit cartes à jouer de fabrication artisanale. Chacune fait allusion à la cachette de la suivante et, une fois réunies, elles indiquent où chercher le Cristal d'Air.

Certaines sont entre les mains de membres de la communauté, transmises de maître en apprenti depuis l'époque de Yazeran. Les moines n'ont aucune idée de leur signification et ne savent même pas qu'elles proviennent du Nain ; ils ont tous juré de garder le secret et ignorent donc que les autres en détiennent aussi.

Document 2 — L'As de Bâton...

(donné à l'équipe par Gregor) ne fournit aucun indice — il n'est là que pour montrer aux aventuriers un spécimen de ce qu'ils doivent chercher. Toutes les indications nécessaires à la découverte de la carte suivante sont fournies dans la lettre qui accompagne celle-ci.

Document 4 — Le Sept d'Epée...

avec son illustration montrant des épées et une enclume, doit les inciter à aller voir l'armurier, car lui et son frère ont chacun une moitié de la carte suivante.

Document 5 — Le Valet de Coupe...

et sa représentation d'un moine pris de boisson désignent le brasseur.

Document 6 — Le Deux d'Epée...

devrait rappeler aux aventuriers les armes accrochées dans la forge.

Document 8 — Le Valet de Denier...

Cet indice est un peu plus difficile que les autres. Les moines les plus âgés (ceux de plus de 40 ans) identifieront le dessin de la carte comme celui d'une statuette se trouvant actuellement dans la trésorerie. Seuls Gregor et Norbert connaissent son emplacement exact ; le premier se laissera convaincre de permettre aux personnages d'examiner cet objet. Son socle hexagonal recèle la dernière carte.

Document 10 — Le Trois de Bâton...

devrait être la huitième carte découverte ; puisque la lettre de Yazeran n'en mentionne pas plus, les aventuriers devraient réaliser qu'ils en ont fini. Ils peuvent maintenant résoudre l'énigme.

Documents 11 et 12 — Le Deux de Coupe...

représente un puits. C'est là qu'est dissimulée la carte suivante.

Document 13 — Le Sept de Denier...

devrait rappeler aux aventuriers que, par tradition, le maçon reçoit sept pièces d'argent à l'enterrement d'un moine (comme Yazeran le signale dans sa lettre). Ils seront probablement désappointés d'apprendre qu'il n'y a plus de maçon sur place. S'ils questionnent Gregor, il leur dira où est enterré le dernier et les autorisera à ouvrir sa tombe. La carte suivante est enterrée avec le défunt.

Reconstitution du Puzzle

L'illustration du Trois de Bâton suggère le moyeu d'une roue et (il est du moins permis de l'espérer) les aventuriers comprendront qu'il faut placer les autres cartes tout autour de celle-ci. Le message *" Une de trop le rend complet. "*, sur l'As de Bâton, indique qu'il doit être laissé à l'écart. *"Le premier en est toujours proche."*, sur le Trois de Bâton, signifie que les cartes doivent être disposées autour de lui de telle sorte que le premier mot de chaque devise soit à l'intérieur du cercle. Placées dans le bon ordre, elles composent le message suivant : *"Au sommet du plus haut mât."*

Ce n'est bien sûr pas si simple que cela. Les aventuriers trouveront aisément le plus grand mât de drapeau du monastère, mais il n'y aura trace du Cristal d'Air ni dessus ni dessous ni autour. Cette déconvenue, associée à l'attaque imminente des orques, devrait les plonger dans le plus noir des désespoirs. Cependant, celui qui a l'œil le plus vif ne manquera pas de remarquer que le fameux mât semble bien récent — il a certainement été remplacé depuis l'époque de Yazeran. Une petite enquête permettra de retrouver l'original, qui a été retiré et entreposé au fin fond d'un atelier.

Fausse Piste

Vous pouvez, si vous le souhaitez, faire apparaître le *Document 14* ; cette fausse carte est là pour semer le doute dans l'esprit des aventuriers. Elle ne provient pas de Yazeran et n'a aucune signification.

Si un membre de l'équipe propose de l'argent pour obtenir d'autres cartes, un des moines les plus entreprenants réalisera le *Document 14* et offrira de le vendre. Visiblement, cette carte est différente des autres, mais des joueurs insouciants pourraient ne pas y prêter une grande attention.

Cette diversion ne devrait intervenir que si vous voulez ralentir les personnages. S'ils ont déjà du mal à découvrir les indices et à résoudre l'énigme, il serait préférable que vous ne leur compliquiez pas l'existence.

La Prophétie de Yazeran

La prophétie que Yazeran a prononcée sur son lit de mort décrit précisément les aventuriers, avertit les moines du danger qui vient et leur précise que ces gens-là les sauveront. Il comptait ainsi protéger le monastère, mais surtout le Cristal d'Air. Au moment de sa fuite, Yazeran croyait que les orques de l'Alliance de la Hache Sanglante avaient — ou auraient sous peu — le contrôle des Cristaux de Terre et de Feu ; il était vital qu'aucun autre ne tombe entre leurs mains.

Voici un extrait de la prophétie que vous lirez à vos joueurs si vous le jugez utile. Tous les personnages "prêts-à-jouer" sont décrits, mais vous devrez improviser si votre équipe est composée différemment. La première partie concerne la situation actuelle :

Le destin aux six* doigts s'en viendra par la passe
Au temps d'un besoin tel que rien ne le surpasse.
Pas en livres, pas en plumes mais pourtant bien en Aire
Les sauveurs trouveront ce qui est nécessaire.

* ou le nombre d'aventuriers de votre équipe.

L'ennemi le plus vieux arrivera des cimes,
Tout son être tendu vers le trésor intime.
Puissent les sauveteurs voir ce qui est caché
Avant que les pilleurs aient tout exterminé.

Nous vous laissons seul juge des talents de poète de Yazeran ; c'était en tout cas un grand prophète. Après cette introduction, il passe à la description des sauveurs.

Les strophes présentées ci-dessous s'appliquent aux personnages "prêts-à-jouer" fournis avec la *Campagne des Pierres du Destin*. Si vous utilisez d'autres personnages-joueurs, vous devrez improviser une présentation rappelant le style de Yazeran :

Cailission

Il naquit en Loren, Elfe à l'extrême pâleur,
Et fut vengeur de morts, jadis, en sa demeure.
Il cherche maintenant cause, son arc à ses côtés,
Malgré sa solitude, même en société.

Borgin

C'est un frère de ma race, cet érudit barbu
Qui recherche des gloires désormais révolues.
Sa magie est bien piètre, mais grand est son bon sens
Et son destin est lié aux Pierres, par essence.

Lars

La mer nous l'amena du Nord, sa patrie.
C'est un homme au grand cœur, au courage infini.
La gloire et la richesse l'amenèrent en nos murs
Et notre grand trésor en est un peu plus sûr.

Oleg

C'est un homme des Steppes, ami des lieux sauvages,
Dont la force tranchante pourrait faire des ravages.
Guide des voyageurs par-delà les sommets,
Les Pierres ont bouleversé sa vie à tout jamais.

Fiathiriel

Un tisseur des ombres qui erre au gré des vents,
Ses cheveux sont maudits dans son pays d'antan.
Sa magie trompe l'œil, mine les volontés
Et il rit de ces choses qui nous feraient pleurer.

Klaus

Prêtre de la verdure, il est venu des bois
Que les ombres écrasent de leur immense poids.
Il pourchasse un très vieil outrage à la piété
Et c'est un même péril qui cause notre anxiété.

Giuseppi

Sa langue est aussi preste que ses doigts sont agiles.
Dans le sud, son amour d'une dame fut difficile.
En Aire il fuira le père de la mariée
Et nous serons heureux de l'y avoir caché.

Anders

Le commerce à cet homme a fait un sort adverse.
De tout nouveaux marchés sont espoirs qui le bercent.
Il devrait avoir don de retrouver en nombre
Ce qui fut enterré au plus profond des ombres.

Rogni

Il a quitté son nom, son clan, ses frères nains
Pour que jamais sa honte ne fasse souffrir les siens.
C'est une mort héroïque qu'il recherche sans cesse
Et nous sauver, peut-être, rachètera sa faiblesse.



L'Avertissement

Les personnages vont devoir quitter Kadar-Helgad — ou l'endroit où ils se trouvent — pour se rendre au monastère de l'Aire, où l'aventure commence effectivement. En chemin, ils rencontreront le fantôme de Yazeran et obtiendront un vague indice sur la localisation actuelle du troisième Cristal du Pouvoir.

Nous supposons ici qu'ils ont achevé la deuxième partie de la *Campagne des Pierres du Destin*, **Le Sang dans les Ténèbres** (et avant cela **Le Feu dans la Montagne**). Vous devrez autrement effectuer quelques modifications pour adapter la situation à votre groupe et aux conditions dans lesquelles il se trouve. Ce n'est cependant pas très difficile — où que soient les PJ, le fantôme de Yazeran vient leur délivrer son message.

Le Fantôme

Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, Yazeran s'est enfui de Kadar-Helgad avant que les orques de l'Alliance de la Hache Sanglante l'envahissent. Son décès remonte à cinquante ans, mais le péril qu'il a prévu sur son lit de mort est maintenant proche et cette menace le fait réagir.

Au prix d'un énorme effort psychique, son fantôme voyage jusqu'à Kadar-Helgad, le lieu qu'il a fui voici maintenant un siècle. C'est là qu'il rencontre les aventuriers.

Lisez le texte suivant aux joueurs :

Vous prenez tout d'abord conscience d'une voix très faible qui semble venir de loin — bien que la journée soit belle, les mots en sont parfois comme emportés par un vent puissant. Vous regardez autour de vous mais ne voyez rien.

Brusquement, vous apercevez la silhouette. Sans pouvoir préciser pourquoi, vous avez l'impression qu'elle a toujours été là, mais que vous venez juste de la remarquer. C'est impossible, bien évidemment, mais malgré tout, vous ne pouvez vous empêcher de ressentir un certain malaise, encore accentué par le fait que la silhouette est bleue, légèrement lumineuse et que vous pouvez voir à travers elle.

Vous vous trouvez devant un Nain âgé, vêtu d'une longue robe et les pieds nus. D'ailleurs, ils ne touchent pas le sol. Son visage est déformé par la douleur ou par l'effort, et les mots semblent toujours venir de très loin.

Il vous dit d'une voix entrecoupée : « Ils reviennent ! Vous devez vous rendre à l'Aire, les empêcher de prendre le Cristal ! A l'Aire... »

Sa voix se fond dans le néant et son image se disperse telle la fumée que dissipe une brise. Vous vous regardez, vous demandant si vous avez tous vu la même chose.

Etant très loin de sa tombe, le fantôme de Yazeran a rapidement succombé à l'instabilité. Il a cependant été capable de délivrer son message et la curiosité — associée au désir de posséder un autre Cristal du Pouvoir — devrait être suffisante pour attirer les aventuriers.

La réussite d'un Test d'**Int** (Clercs +10/niveau, Erudits +10, fidèles de Véréna +10, cumulatifs) permet de se rappeler que l'Aire est le nom d'un monastère situé au sommet d'une montagne, qui surplombe l'extrémité sud de la Passe des Crocs de l'Hiver, au bout de la Vallée du Yetzin.

Le Voyage

Si les aventuriers ont achevé **SdT**, ils se trouvent actuellement sur le côté est de la Vallée du Yetzin. La route vers l'Aire leur fera quitter la montagne, puis la forêt, traverser le Yetzin et emprunter la route commerciale qui les ramènera vers le nord, jusqu'aux Crocs de l'Hiver.

Sinon, ils peuvent être n'importe où à proximité de La Voûte, ou en tout autre lieu où vous aurez décidé de placer le monastère. La longueur et la complexité du voyage dépendent du temps de jeu que vous voulez accorder à cette partie du scénario.

Expérience et Progression

Au début de l'aventure, certains joueurs voudront profiter de l'expérience accumulée pour acquérir des promotions de caractéristiques et des compétences. Vous pouvez les autoriser à le faire pendant le voyage, en n'oubliant pas que leurs personnages sont en pleine nature, loin de tout lieu "civilisé", et qu'ils ne peuvent donc pas suivre d'entraînement spécialisé. Comme, sur le plan technique, ils sont toujours "en campagne", certaines restrictions s'appliquent à leurs possibilités :

Promotions

Les promotions de caractéristiques reflètent l'amélioration régulière du personnage grâce à la pratique de sa carrière ; ne nécessitant pas d'entraînement, elles peuvent être normalement prises.

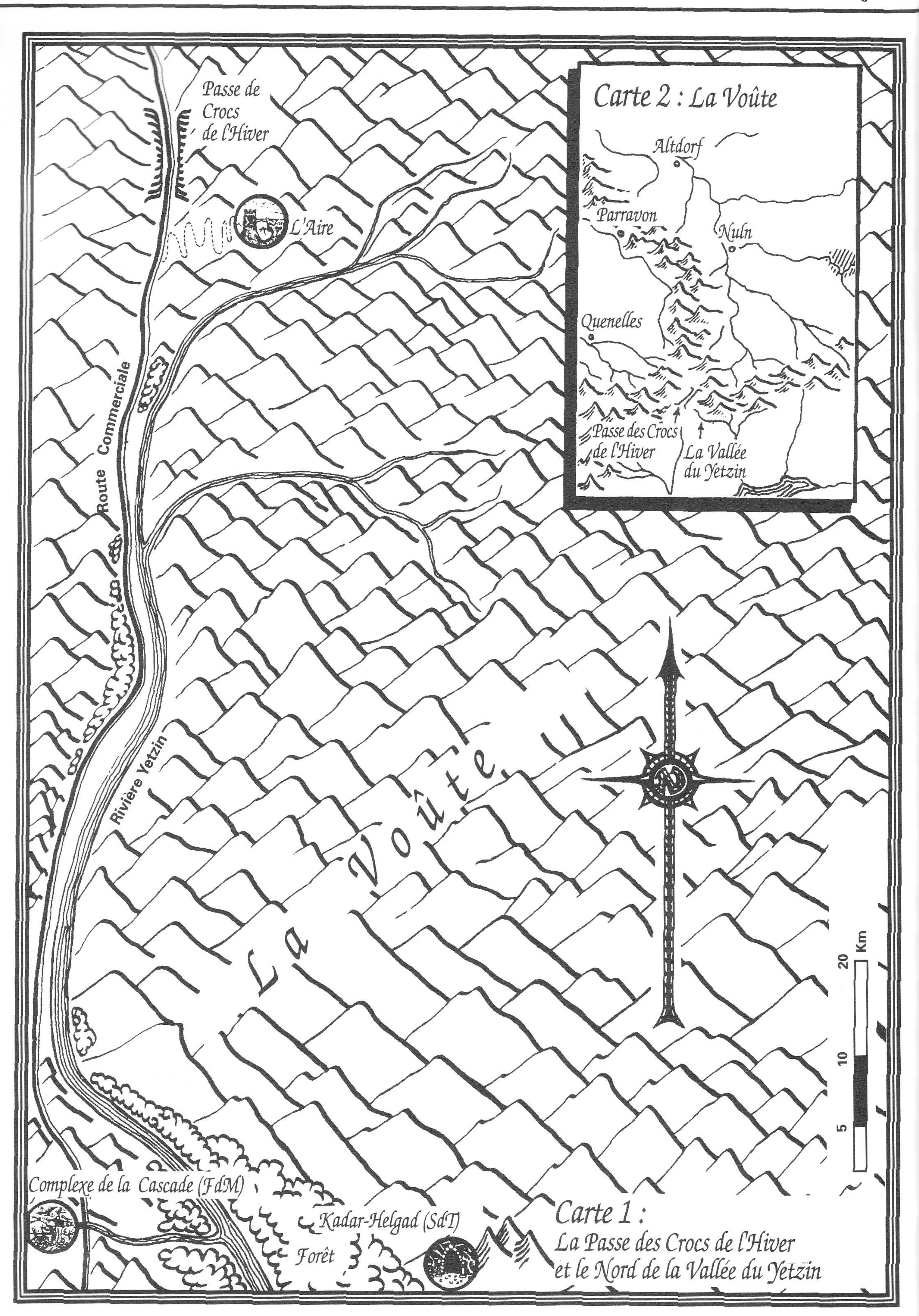
Compétences

Les aventuriers n'ont pas la possibilité de suivre un entraînement ; les compétences pour lesquelles un professeur est indispensable ne peuvent être apprises. Quant à celles qui ne demandent que de la pratique, vous jugerez si le novice a eu l'occasion de s'exercer.

Changements de Carrière

Les changements de carrière sont difficiles à réaliser dans ces circonstances, à cause du manque de temps et de lieux d'entraînement. Vous pouvez en accepter de trois sortes :

- Un personnage peut entraîner ses compagnons dans ses propres carrières, si vous considérez que la remontée de la vallée lui en laisse le temps.
- Lorsque le changement de carrière est une "progression naturelle" — passer de Mercenaire à Capitaine Mercenaire, par


Passe de
Crocs
de l'Hiver
L'Aire
Route Commerciale
Rivière Yetzin
La Voûte
Carte 2 : La Voûte
Altdorf
Parravon
Nuln
Quenelles
Passe des Crocs
de l'Hiver
La Vallée
du Yetzin
5
10
20
Km
Complexe de la Cascade (FdM)
Kadar-Helgad (SdT)
Forêt
Carte 1 :
La Passe des Crocs de l'Hiver
et le Nord de la Vallée du Yetzin

exemple — il peut être admis si vous estimez qu'il nécessite peu ou pas d'entraînement.

- Un Clerc ou un Ovate peut aussi déterminer sa progression grâce à la *Table d'Avancement* correspondante, puisqu'elle dépend plus des faveurs divines que de l'entraînement. N'hésitez pas à imposer des modificateurs qui refléteront le fait que le personnage ne prie pas dans un temple.

Rencontres

Dans les pages qui suivent, nous vous proposons des rencontres facultatives qui animeront le voyage vers l'Aire. Vous en trouverez d'autres dans **FdM** et **SdT** — vous êtes libre de faire survenir celles que vous n'avez pas encore utilisées, ou bien d'en inventer de nouvelles. D'un autre côté, si vous voulez attaquer directement la partie principale de l'aventure, vous pouvez déclarer que le trajet se déroule sans incident et passer directement à l'arrivée des aventuriers au monastère.

Rencontres en Montagne

Terrain

Les rochers escarpés du flanc est de la vallée, qu'aucune piste ne longe, sont extrêmement hasardeux et donc assimilés à du *terrain difficile*. Il est toujours possible de s'y frayer un chemin, mais lors de déplacements rapides ou en combat, le sol se révèle particulièrement traître. Servez-vous occasionnellement de cette difficulté — si les aventuriers font preuve d'un excès de confiance en eux-mêmes ou s'ils se montrent imprudents — mais n'en rajoutez pas. Imposez-leur des tests de *Risque* à chaque pas, et ils vont se mettre à ramper ; par contre, en faisant intervenir la nature du terrain au bon moment, vous leur mettrez du cœur au ventre.

Les Chevaucheurs de Loups

La montagne et la forêt du Yetzin sont réputées pour être infestées de gobelinoïdes, comme toutes les forêts profondes de L'Empire. Cette bande de Chevaucheurs de Loups est peut-être indépendante, ou venue en reconnaissance avant que les forces orques déferlent sur l'Aire — les voyageurs ne vont certainement pas prendre la peine de l'arrêter juste pour le lui demander !

La rencontre débute par la vision d'une lointaine silhouette, en avant des aventuriers. Deux choses sont certaines : elle est à moins d'un kilomètre et sur une monture. L'*Acuité Visuelle* permet de remarquer qu'il ne s'agit pas d'un cheval, et la réussite d'un Test d'**Int** de conclure que c'est un loup. Son cavalier regarde les PJ pendant une minute ou deux puis se détourne et disparaît rapidement de leur vue.

Pendant les deux ou trois heures suivantes, rien ne se passe, à l'exception peut-être d'une ou deux rencontres mineures qui font oublier le chevaucheur de loup. Par exemple, un serpent siffle brusquement au bord du chemin, effrayant les montures, ou une meute de loups tente de s'emparer du dernier animal de bât.

Après un délai convenable, le chevaucheur réapparaît au loin — toujours hors de portée des arcs. Pour l'instant, il se contente d'observer le groupe, bien calé sur sa bête. Cinq ou dix minutes s'écoulent sans changement — les aventuriers peuvent réagir comme ils le souhaitent : l'ignorer et poursuivre leur route, ou bien se regrouper, préparer leurs armes et attendre l'attaque. S'ils tentent de repérer d'autres ennemis en train de se déplacer, qu'ils effectuent leurs Tests d'**I** — ils ne voient rien, car les gobelins connaissent bien les environs et s'approchent sans être vus. Lorsque les joueurs ont épuisé toutes les possibilités qui leur viennent à l'esprit, continuez à les faire patienter. Laissez la tension monter et attendez qu'ils commencent à se demander si vous ne les menez pas en bateau pour déclencher l'assaut.

Le chevaucheur de loup visible souffle dans une corne et le son produit atteint les PJ deux ou trois secondes plus tard. Au même instant, une volée de flèches s'abat sur eux et les compagnons du gobelin surgissent tout autour d'eux.

Chaque personnage est atteint par 1D3-1 traits ; chacun inflige un coup de **F** 3, modifié normalement par l'Armure et l'*Endurance*. Si la cible est à cheval, les chances pour que la flèche atteigne le cavalier ou la monture sont égales.

En même temps qu'ils chargent, les chevaucheurs remplacent leurs arcs par des armes de mêlée ; une moitié possède des lances et l'autre des épées. Tous portent des boucliers qu'orne un symbole grossier : une main rouge ; le front des loups est orné d'une tache rouge.

Un round s'écoule entre le moment où les flèches sont décochées et celui où les gobelins rejoignent leur cible. Au premier round de combat, ils bénéficient d'un bonus de +10 à leur **CC** car ils chargent.

Lorsque la moitié des assaillants ont été tués ou obligés de fuir, et à la fin de chaque round suivant, effectuez un Test de **Cd** par chevaucheur restant. Tous ceux qui échouent cessent de se battre pour s'enfuir.

Rencontres en Forêt

Hommes-Bêtes

De même que dans le reste du Vieux Monde, une multitude de petites bandes d'Hommes-bêtes rôdent dans les parties forestières du Yetzin. Certaines sont là depuis les dernières Incursions du Chaos, d'autres, dans leur errance, se sont dirigées vers le nord au cours du dernier siècle, après avoir quitté les Terres Déformées. L'origine et la nature de cette région sont décrites dans les deux précédentes aventures de cette campagne.

L'embuscade peut être tendue en tout point de la forêt. Les aventuriers sont attirés jusqu'au site choisi par un cri déchirant et soudain (un leurre dû à un des Hommes-bêtes qui possède encore une voix très humaine), ou, alors qu'ils suivent tranquillement leur chemin, ils tombent directement dans le piège.

Pendant les deux rounds précédants, ils ont une chance de repérer le danger et d'éviter la surprise. Ils ont tous droit à un Test d'**I**, avec un modificateur de +10 pour chacune des compétences suivantes : *Acuité Auditive*, *Pistage*, *Reconnaissance des Pièges* et *Sixième Sens*.

En cas de réussite, le PJ concerné réalise que quelque chose ne va pas — un bruissement dans les buissons, un mouvement entrevu du coin de l'œil ou tout autre indice. Il ne peut rien entreprendre avant que le piège se referme, mais il n'est pas *surpris* lors du premier round de l'attaque.

Des flèches se mettent à pleuvoir de tous côtés et, au même instant, les Hommes-bêtes surgissent de leurs cachettes, à la fois devant et derrière leurs proies. Le combat proprement dit peut alors commencer. Vous en accroîtrez l'intérêt en le matérialisant grâce à des figurines et un décor représentant le site de l'embuscade.

Serpent Géant

Au cours de leur progression, les PJ dérangent une vipère géante qui lézarde au pied d'un arbre, dans une clairière ensoleillée. Le serpent n'est pas agressif mais réagit à tout ce qu'il considère comme une menace — entre autres la présence de créatures humanoïdes.

Son premier mouvement est de se redresser pour atteindre une hauteur de 2,40 m en sifflant de manière inquiétante. Il reste ensuite dans cette position — il a l'habitude de débusquer des daims insouciants ou autres créatures similaires, mais pas de livrer bataille à des adversaires visiblement supérieurs en nombre. La brusquerie de son mouvement peut surprendre les chevaux — si vous le désirez, effectuez un Test de **Cl** pour chacun d'eux afin de déterminer s'il fait un écart. Son cavalier doit alors réussir un Test de **Cd** (avec une pénalité de -20 s'il ne possède pas la compétence *Equitation*) afin de le reprendre en main.

Si les aventuriers quittent immédiatement la clairière, les choses en restent là. S'ils attaquent le reptile ou s'en approchent malgré son aspect menaçant, il s'enfuit dans le sous-bois, en tentant éventuellement de mordre au passage la personne la plus proche. Il ne combat que s'il ne peut pas filer — comme c'est pour sauver ses écailles, il est dans ce cas sujet à la *frénésie*.

Les personnages possédant la compétence *Emprise sur les Animaux* peuvent tenter de l'apaiser ; effectuez alors un Test de **Cl** pour la bête car elle est déjà sur la défensive. S'il est réussi, la vipère se calme — mais elle ne fait confiance qu'à celui qui l'a charmée, les autres l'inquiétant encore : elle n'attaque pas mais cherche à déguerpir. En cas d'échec, le voyageur n'a rien fait pour rassurer le serpent qui le considère toujours comme un danger.

Rencontres sur la Route

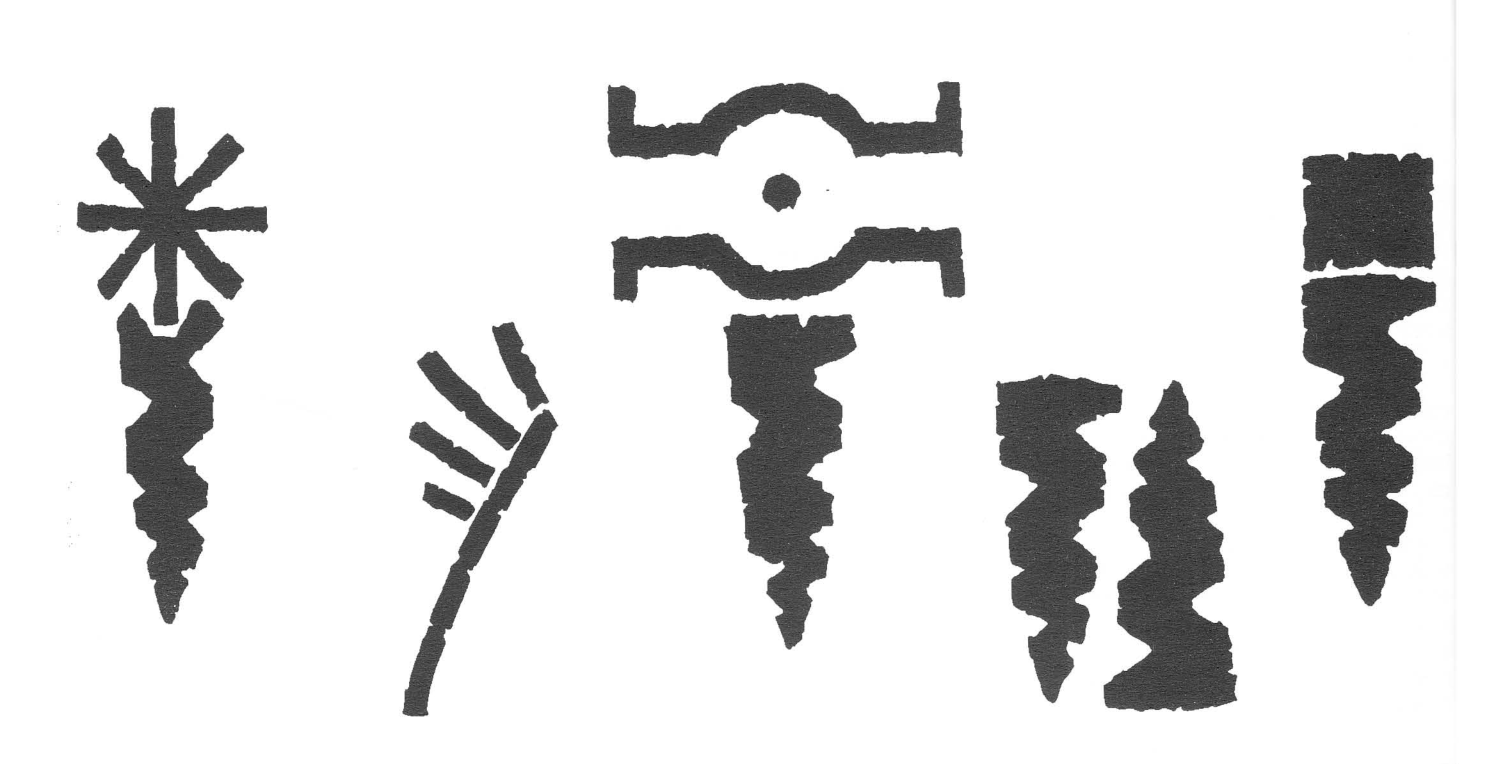
Sur la route commerciale, la plupart des rencontres concerneront d'autres voyageurs. Dans **FdM**, nous avions fait la connaissance d'une caravane de marchands et d'un groupe de bohémiens moins honnêtes qu'il n'y paraissait au premier abord ; ces deux échantillons sont représentatifs de la fréquentation habituelle de cette voie. Vous pouvez aussi faire intervenir des bandes de brigands ou des solitaires qui voyagent pour des raisons personnelles — ce dernier type de rencontre est pratique pour présenter un nouveau personnage-joueur venant renforcer l'équipe ou remplacer un de ses membres.

Apparition

Lorsqu'elle serpente vers les sommets, la route longe parfois des terrains accidentés, où les précipices vertigineux et leurs rebords en partie effondrés ont réclamé la vie de nombreux voyageurs imprudents et malchanceux. L'un de ces infortunés hante maintenant une portion précise du chemin sous la forme d'une Apparition ; la faible part d'intelligence corrompue qui lui reste a gardé le souvenir brumeux de sa mort. Elle est désormais obsédée par la nécessité d'amener les vivants à leur perte en les faisant basculer dans le ravin. La rencontre avec cette Apparition prendra toute sa saveur dans une faible lumière — vers le crépuscule ou par mauvais temps.

Une lueur vacillante qui précède les aventuriers au-dessus de la route attire leur attention. D'une trentaine de centimètres de diamètre, elle a le même éclat qu'une lanterne sourde. Le rythme de ses pulsations est tel que, lorsque les PJ arrivent à moins de 20 mètres, ils doivent réussir un Test de **FM** pour résister à sa maléfique influence hypnotique.

La compétence *Identification des Morts-Vivants* autorise un Test d'**Int** — s'il est réussi, l'Apparition est reconnue pour ce qu'elle est ; le Test de **FM** se fait alors avec un bonus de +20. Un PJ qui entend crier : « *Ne regardez pas ! C'est une Apparition !* » ou tout avertissement similaire peut faire un Test sous la moyenne de son **Int** et de son **I** afin de réagir à temps — s'il réussit, il bénéficie lui aussi d'un bonus de +20 à son Test de **FM**.



Gotrek le Pourfendeur de Trolls

La troupe qui menace le monastère vous paraît peut-être trop importante pour que les aventuriers l'affrontent seuls. Introduisez alors deux voyageurs qui seront déjà sur place ou arriveront peu après eux : Gotrek Gurnisson le Pourfendeur de Trolls et son compagnon humain, Felix Jaegar. Tous deux seront autorisés à séjourner car Gotrek est un Nain, et le renvoyer serait manquer de respect envers la race de Yazeran.

Felix, une sorte d'érudit, est naturellement attiré par la bibliothèque. Il parvient à faire patienter Gotrek en lui expliquant qu'il pourrait y trouver toutes sortes d'informations utiles sur des adversaires dangereux et/ou sur de grands trésors (son ami est peut-être un Pourfendeur de Trolls, mais c'est avant tout un Nain). Felix passera une grande partie de son temps penché sur des livres ; son érudition est suffisante pour qu'il soit autorisé à voir une partie de la collection, mais pas à entrer dans la bibliothèque. Il doit demander des ouvrages précis qui lui sont ensuite remis (ou non), selon le bon vouloir des moines. Bien naturellement, Gotrek ne s'intéressant pas à ces histoires de rats de bibliothèque, il fait la connaissance des gardes et des aventuriers. Il est poli mais montre parfois un peu trop d'enthousiasme dans les combats d'entraînement — activité que les gardes préfèrent éviter.

S'il vient à découvrir la nature de la quête des personnages — en supposant que tout le monde sache qu'ils ont une idée derrière la tête — Gotrek exprimera un certain intérêt, mais il ne tient pas à obtenir une telle pierre. S'il aime l'or, le surnaturel le met assez mal à l'aise. Felix est différent ; tout trésor magique éveille son attention, et celui-là pourrait l'aider à survivre. Il ne tentera cependant pas de voler un des Cristaux, à moins d'être absolument sûr que cela n'amènera pas de conséquences fâcheuses. S'il en trouve un qui traîne par terre, il le ramassera, car pour un homme dans sa position, c'est faire preuve de prudence... Personne ne sait à quel moment une telle chose peut s'avérer utile.

Aucun des deux ne sera invité au conseil de guerre. La venue des aventuriers a été annoncée par la prophétie, mais ces deux-là sont arrivés par hasard. Gotrek proposera leurs services pour le combat à venir. Cette offre fait partie de celles qu'il est difficile de refuser, car compter un Pourfendeur de Trolls dans ses rangs peut faire toute la différence. La plupart du temps, tous deux resteront avec les gardes du monastère, quoique, si la bibliothèque est en danger, Felix se ruera pour la défendre.

N'oubliez pas que, bien que Gotrek soit particulièrement efficace, il ne peut pas être partout à la fois. Il défendra d'abord le pont et dès qu'il aura commencé à se battre, il lui faudra quelques minutes pour réagir aux nouvelles menaces et en atteindre la scène. Faites en sorte qu'il reste aussi loin que possible des PJ : il livre sa propre guerre contre les orques et ne se chargera donc pas de sortir les autres du pétrin. Il est même possible qu'il traverse le pont en chargeant pour se retrouver au milieu de l'armée de Radzog. Il lui faudra alors un certain temps pour se débarrasser de ses adversaires et les aventuriers seront livrés à eux-mêmes.

Sa présence leur permettra cependant de ne pas trop se préoccuper de l'ennemi et de concentrer leurs efforts sur la recherche du Cristal d'Air. Vous pourrez donc accélérer légèrement les attaques de Radzog et même adjoindre un ou deux Trolls pour que le Nain trouve une opposition à sa mesure.

Gotrek Gurnisson

Gotrek Gurnisson est un Pourfendeur de Trolls : fier, belliqueux, loyal envers ses amis, implacable envers ses ennemis. La mort n'a pour lui aucune importance. Il est même à sa recherche, guettant l'occasion de périr, pourvu que ce soit au combat alors qu'il n'a aucune chance. C'est son seul futur possible, une expiation de son crime secret. Son principal problème est qu'il est trop coriace, trop chanceux ou trop malchanceux pour succomber. Il fonce à la rencontre du danger et, armé de sa seule hache, triomphe toujours.

Dans ses périodes calmes, c'est un individu triste, sujet à des accès de dépression et capable de soûleries carabinées. Sous ses dehors frustres, il dissimule une étonnante érudition — sa connaissance de l'histoire des Nains est grande et il sait apprécier toute réalisation soignée, quelle qu'en soit l'origine. De temps en temps, il laisse échapper un mot qui révèle sa grande compréhension de la technologie naine. Mais il est terriblement solitaire. Son seul véritable ami est Felix Jaegar, un poète humain. Famille et clan ont été exclus de son existence, chose terrible pour un Nain. Il est totalement impossible de lui tirer le moindre mot sur le crime qui l'a mené à cette situation.

A ses moments les plus bruyants — autrement dit pendant les batailles — Gotrek est un des plus dangereux combattants de mêlée du Vieux Monde. Rien ne semble pouvoir lui résister. Il n'a aucune considération pour sa sécurité, et ses capacités sont telles que bien peu peuvent l'égaler ; ces deux qualités font de lui un adversaire dévastateur. Même sans sa hache, il donne bien plus de coups qu'il n'en reçoit... et bien sûr, comme tous les Pourfendeurs de Trolls, il ignore la subtilité : une "tactique tout en finesse" signifie pour lui *« CHARGEZ ! »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	89	09	8*	8	16	49	4	59	89	59	89	89	19

COMPÉTENCES

Acuité Auditive ; Alphabétisation — Khazalide et Occidental ; Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains, Armes de Poing ; Art ; Astronomie ; Camouflage Rural et Urbain ; Cartographie ; Chance ; Chasse ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Evaluation ; Exploitation Minière ; Force Accrue* ; Histoire ; Identification des Objets Magiques ; Joaillerie ; Langages Secrets — Jargon des Batailles et Classique ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Arcane Naine ; Métallurgie ; Numismatique ; Orientation ; Pictographie — Guilde des Manouvriers Nains ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Réflexes Eclairs ; Résistance Accrue ; Résistance à l'Alcool ; Technologie ; Travail de la Pierre ; Travail du Bois ; Travail du Métal ; Violence Forcenée.

POSSESSIONS

Hache à deux mains (**I** -10, **D** +2) ; chemise de mailles (1 PA — Tronc uniquement) ; vêtements de voyage usés et salis, comprenant des affaires adaptées à l'hiver et au mauvais temps ; 20 CO, 12 Pistoles et 3 Sous ; chope à bière ; flasque de bière en pierre (uniquement entre les repas).

Felix Jaegar

Felix Jaegar sait qu'il va mourir. Ce n'est qu'une question de temps. Son amitié avec Gotrek Gurnisson rend ce fait inévitable : il a suivi le Nain à travers la moindre portion de nature sauvage que compte le Vieux Monde. Jusqu'ici, tout s'est bien passé...

De bien des manières, il est entièrement responsable de sa situation. Gotrek lui a permis d'échapper aux autorités d'Altdorf. Et puis, alors qu'il était très sérieusement imbibé — grâce à une gigantesque virée dans les auberges en compagnie du Nain — Felix a fait serment de narrer la mort du Pourfendeur de Trolls dans un poème qui serait tout aussi épique. Ce n'est qu'en retrouvant sa lucidité qu'il a réalisé qu'assister à cette mort pourrait bien être sa toute dernière action. Le moins que l'on puisse dire, c'est que sa vie est depuis particulièrement excitante... bien que, à l'occasion, une bouffée de nostalgie vienne l'envahir, lui faisant regretter de ne plus être à Altdorf, à étudier et écrire de la poésie — ou même à être un ennuyeux marchand de laine comme son père.

C'est un jeune homme très amical. Malgré cela, son visage couvert de cicatrices affiche en permanence une expression inquiète que renforcent des tics nerveux — ce n'est pas très surprenant pour quelqu'un que son amitié va sans doute bientôt condamner. Il s'exprime avec l'accent des gens d'Altdorf — mais des intellectuels — et son attitude un peu hésitante a incité bien des gens à le sous-estimer. Sa vie en compagnie du Nain l'a endurci ; bien qu'il ne soit pas du genre à rechercher l'aventure, il a appris à en prendre son parti.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	39	4	4	8	49	2	39	35	39	39	39	39

Compétences

Acuité Visuelle ; Alphabétisation — Occidental ; Armes de Spécialisation — Escrime, Armes de Poing ; Bagarre ; Camouflage Rural et Urbain ; Cartographie ; Chasse ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Histoire ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Natation ; Numismatique ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Réflexes Eclairs ; Sens de la Répartie.



Possessions

Epée ; main gauche (**D** -2, **Prd** -10) ; chemise de mailles (1 PA — Tronc uniquement) ; vêtements de voyage souillés ; matériel d'écriture ; livre mineur (peut-être deux) emprunté à la bibliothèque ; bourse contenant 47 CO, 23 Pistoles et 7 Sous.



L'Aire

De bien des façons, Yazeran est le fondateur de l'Aire. D'un groupement de cabanes délabrées posé au sommet d'une montagne, il a fait un monastère fortifié appartenant à l'Eglise de Véréna dont la bibliothèque s'est développée jusqu'à être un des principaux centres de la connaissance du Vieux Monde. La plus grande partie des revenus de l'Aire est d'ailleurs composée des donations et charges payées par ceux qui la fréquentent. Comme le mage l'avait prévu, c'est devenu un lieu où le Cristal repose en toute sécurité.

Certaines familles nobles et riches du sud de L'Empire y envoient leurs fils pour parfaire leur éducation ; ils suivent également un entraînement militaire de base avant d'être renvoyés dans le monde. Quelques-uns retournent chez leurs parents, d'autres s'installent et fondent un foyer ; il en est même qui partent ensuite à l'aventure. Ceux qui gardent un certain attachement pour cet endroit voyagent régulièrement à la recherche de nouveaux ouvrages et de nouvelles recrues pour le monastère. Souvent, ceux-là y reviennent finir leurs jours dans la bibliothèque qu'ils ont contribué à bâtir.

Ainsi, l'Aire a l'habitude de recevoir des visiteurs. Les chercheurs, que leur domaine soit la science, la magie, l'histoire ou l'alchimie, parcourent des distances considérables pour venir y consulter des ouvrages. Ou plutôt, pour les faire consulter par un des moines, car l'accès à la bibliothèque leur est réservé. Ainsi, cette source de revenus est préservée par ces assistants hors pair. Elle possède en outre ses propres défenses magiques, présentées dans sa description.

Les visiteurs réguliers qui sont aussi des fidèles de Véréna sont parfois acceptés comme frères lais. En échange d'une donation substantielle (la règle voudrait qu'ils abandonnent tous leurs biens terrestres, mais comme le souligne Gregor, c'est l'intention qui compte), ils sont alors autorisés à accéder à la bibliothèque et disposent d'une chambre d'hôte chaque fois qu'ils le souhaitent.

Les Moines

La communauté étant relativement réduite, la plupart de ses membres sont connus sous leur seul prénom. En voyage, ils y ajoutent "de l'Aire" si des précisions leur sont demandées. Tous ne sont pas des clercs (en fait, bien peu le sont). Le monastère forme un ensemble autonome dans lequel chacun a sa place. En même temps qu'ils sont moines, ses occupants suivent une carrière — par exemple, Moine/Erudit ou Moine/Artisan.

Dans cette partie de l'aventure, les personnages vont enquêter au sein de cette communauté en suivant les indices laissés par Yazeran. Ils parleront donc avec tous les religieux, qui sont présentés dans le chapitre *Profils* ; nous vous fournissons ici quelques descriptions plus étoffées. Lisez-les plusieurs fois avant de commencer à jouer car elles vous permettront de personnaliser les différents individus.

Gregor, Très Haut

A 73 ans, Gregor peut être considéré comme un excentrique. Il quitte rarement sa chambre, sauf à l'heure des repas, et laisse le couvent tourner tout seul.

Vieil homme ratatiné aux yeux chassieux et aux cheveux blancs hirsutes, il a tendance à marmonner et à divaguer. Il interrompt parfois ses phrases en plein milieu, ayant oublié ce qu'il était en train de dire, et sa voix se perd dans le silence. Mais il serait injuste de dire que Gregor est sénile — il est toujours capable de terrifier un novice à cent pas et connaît le monastère et ses rituels comme la paume de sa main. Simplement, il a parfois du mal à se concentrer ; bien souvent, il préférerait faire un petit somme...

Gregor sera peu enclin à discuter avec les aventuriers après la première rencontre, à moins qu'ils n'insistent sur l'importance que cela peut avoir pour la réussite de leur mission.

Norbert, Maître des Bannières

D'une cinquantaine d'années, Norbert est un bonhomme rondouillard au visage rougeaud. Il parle haut et semble souvent hors d'haleine. En tant que Maître des Bannières, il est le second du Très Haut ; d'ailleurs, il dirige presque entièrement les activités journalières, à la place de ce dernier. Il s'attend à être traité avec le respect dû à sa charge et espère secrètement devenir Très Haut lorsque son supérieur disparaîtra. Il n'est cependant pas impatient de voir ce jour arriver car il est déjà le maître des lieux.

Norbert s'intéresse de près aux finances du monastère, dont il n'a pas hésité à détourner des fonds qu'il a mis dans sa poche. Il n'accorde guère de crédit à la Prophétie et soupçonne les aventuriers d'être venus contrôler les comptes pour y déceler des irrégularités. Bien qu'il prenne soin de toujours paraître occupé, il se montrera charmant et amical avec eux, se faisant un plaisir de répondre à leurs questions ; il ordonnera cependant à Dieter de lui rapporter leurs moindres gestes. Il leur montrera également leurs chambres, leur expliquera les *Lois de l'Hospitalité* (voir plus loin) et tout ce qui pourrait les intriguer avant de les remettre entre les mains de Dieter, lequel leur fera visiter les lieux avant le repas.

Dieter, Initié

Etant encore un moinillon (et donc loin d'être indispensable), Dieter sera chargé d'escorter les PJ pendant leur séjour. Agé de quatorze ans, il est maigre plutôt que mince ; ses traits sont tirés et il essuie souvent d'un coup de manche son nez qui coule sans cesse. Lorsque vous l'interpréterez, soulignez chaque phrase d'un reniflement et reprenez régulièrement ce geste.

Il s'exprime d'une voix geignarde et nasillarde au timbre élevé, croit aveuglément en la Prophétie et regarde les aventuriers avec une révérence telle que, si vous l'interprétez bien, il deviendra vite insupportable. Chaque fois que l'un d'eux fera quelque chose de particulièrement stupide ou qu'une de leurs actions prendra une tournure vraiment catastrophique, il dégradera encore la situation. La plupart de ses commentaires paraîtront sarcastiques, mais vous prendrez soin de les exprimer sur un ton d'émerveillement contenu. Il *croit* que les aventuriers savent ce qu'ils font et que tout ce qui arrive était voulu. Simplement, comme tout être ordinaire, il a un peu de mal à comprendre ces héros.

*« Ça alors ! **Sni-i-iff !** C'était sacrément rusé, pour sûr. Quelqu'un de normal n'aurait jamais pensé à faire tomber toute l'armoire sur sa tête. »* Passage d'une manche pas vraiment propre sur le nez. *« Vous, les héros de légende, vous ne vous embrouillez jamais, pas vrai ? »*

« Pourquoi a-t-il donc laissé aller la corde ? ***Sniff !*** *Quelqu'un de normal pourrait se tuer avec une telle dégringolade »* Nouveau coup de manche. *« Il était pressé d'arriver au fond ! Ça, vous les héros - vous n'êtes vraiment pas comme nous, les gens ordinaires, pas vrai ? »*

Dieter restera constamment avec ces visiteurs exceptionnels, sauf si quelque incident fâcheux survient. Une de vos tâches, en tant que MJ, consiste à le rendre tellement odieux qu'ils voudront le tuer, mais en même temps si indispensable qu'ils ne pourront pas céder à cette envie. C'est leur principale source d'informations, il les présente aux autres moines, leur fournit ce dont ils ont besoin et se rend utile à tout moment. Ils peuvent aussi compter sur lui pour les régaler de rumeurs, de ragots et — si nécessaire — d'indices. Pour les renseignements précis ou confidentiels, il leur dira de s'adresser à Norbert — qu'il les emmènera immédiatement voir s'ils ne l'arrêtent pas. Que les aventuriers tentent de se débarrasser de leur guide pour se balader seuls et Norbert en sera immédiatement averti ; il les découvrira au bout de quelques minutes — si le temps est important, lancez 1D6+2 pour déterminer le nombre de minutes de "liberté" dont ils disposeront.

Balafre, Capitaine des Gardes

Udo Schwerner est universellement connu sous son surnom — une longue cicatrice livide lui court du front à la mâchoire, juste à gauche du nez. Cet homme puissant approche de la cinquantaine ; son avant-bras gauche a été remplacé par un "pilon" que terminent deux "doigts" plantés à angle droit. Il a acquis une adresse remarquable avec ce membre artificiel et, dans l'échange, a augmenté son allonge de 20 cm.

Ce mercenaire à la retraite a trouvé une situation parfaite : il travaille dans un endroit où les risques d'attaque sont faibles, la plupart des moines croient ses plus grands récits de bataille et dans une bagarre, aucun de ses adversaires potentiels ne fait le poids.

Les réflexions et les actions de Balafre correspondent exactement à ce qu'il est : un sous-officier aguerri. Bien que n'ayant pas d'idée préconçue contre la prophétie, il estime que si le monastère est pris d'assaut, le défendre sera facile. Il se montrera poli envers les personnages — tout en méprisant secrètement ceux qui ne sont pas des guerriers — mais s'ils veulent obtenir son respect, son amitié ou son aide, il faudra qu'ils le méritent.

Klaus, Armurier

Klaus (qui détient un des indices) a une trentaine d'années ; il est fort, rougeaud et de traits grossiers. Son sens de l'humour n'a pas de limites (certains le qualifient d'effrayant) et il aime les blagues en tout genre. Les autres moines parleront peut-être du jour où il a installé sous un coussin de la chapelle une vessie reliée à une corne improvisée ; un des frères les plus âgés a failli succomber à une crise cardiaque.

Klaus passe beaucoup de temps avec les gardes, à la fois à cause de son activité et par inclination personnelle. Il admet très volontiers que les religieux sont dans l'ensemble sinistres, vivent le nez dans leurs livres et ne savent pas apprécier un bon éclat de rire. *« Ça fait du bien d'rigoler, »* répète-t-il constamment. Pour s'entendre avec lui, il vaut mieux disposer d'une bonne réserve de blagues et d'histoires grivoises ; il échangera volontiers une rigolade contre quelques renseignements : *« Sûr qu'j'répondrai à vos questions. Et si j'sais pas, j'improviserai ! Ha ha ha ha ha ! »*

Dahlbert, Brasseur

Moine dodu à l'air satisfait, la quarantaine, Dahlbert sera le premier à reconnaître qu'il se sent *« comme un coq en pâte. »* N'aspirant qu'à mener une vie paisible, il apprécie énormément d'être le brasseur du monastère — *« La plupart du temps, ça se fait tout seul, »* murmure-t-il sur un ton de conspirateur, *« et je n'ai qu'à m'asseoir pour regarder ! Mais ne le répétez à personne ! »* Les moinillons ont leur propre théorie pour expliquer le caractère jovial de Dahlbert : chacun sait qu'il lui arrive — quoique rarement — de devoir se retirer dans sa chambre pour se reposer, après avoir "inspecté" une cuvée avec un peu trop d'enthousiasme.

Autres Moines

Dans l'ensemble, les moines s'avéreront paisibles et amicaux avec les visiteurs, même s'ils ont des raisons de se montrer soupçonneux. Ils supposent que, si les aventuriers sont bien ceux dont parle la Prophétie, ils ont de bonnes raisons d'agir comme ils le font. Cependant, si leurs actions soulèvent la moindre inquiétude, elles seront signalées à Norbert, qui n'hésitera pas à venir accompagné de quelques autres pour contrôler leurs agissements ou en apprendre la raison.

Les Drapeaux

La deuxième fonction du monastère, contrepartie du don de la terre et du droit d'établir et d'entretenir des fortifications, est de réunir des informations sur l'état de la passe et de la route commerciale. Ces renseignements sont transmis aux voyageurs grâce à des associations de drapeaux colorés ; le poste de Maître des Bannières est actuellement détenu par Norbert. La plupart des moines ne connaissent pas la signification des nombreux étendards et seuls quelques rares marchands se servent réellement des indications ainsi fournies. Bien entendu, Norbert maintiendra que ce service est d'une importance vitale.

Voici quelques exemples d'informations qui peuvent être transmises par ce système ; si les aventuriers montrent un intérêt particulier, vous pouvez improviser d'autres indications.

- Conditions de circulation (bonnes/mauvaises/voie impraticable) ;
- Temps espéré (bon/mauvais/dangereux) ;
- Activité des hors-la-loi (nulle/moyenne/importante) ;
- Heures de lever et de coucher du soleil ;
- Jours sacrés et événements astronomiques (par exemple,éclipse) ;
- Annonce des foires et des marchés locaux.

Les Lois de l'Hospitalité

Comme tous les monastères (et toutes les communautés), l'Aire dispose d'un règlement intérieur que tous ses habitants se doivent de respecter. Chaque infraction sera portée à la connaissance de Norbert (puis de Gregor) et ses conséquences, fonction de la gravité du manquement, iront de l'avertissement ferme à l'expulsion. En voici la liste :

- Aucun étranger n'est autorisé à pénétrer dans la bibliothèque, quelles que soient les circonstances ;
- Aucun livre ne peut sortir de la bibliothèque, pour quelque raison que ce soit ;
- Nul ne peut lever la main contre autrui sous l'effet de la colère ;
- Aucune forme de jeu n'est autorisée dans l'enceinte du couvent (quoique Yazeran ait eu l'habitude de se faufiler jusqu'à la salle de garde pour une partie de cartes occasionnelle).

Si les aventuriers font attention, ils auront l'occasion d'enfreindre chacune de ces règles pendant leur séjour.

Rejoindre le Monastère

Certains PJ penseront peut-être qu'en devenant moines, ils bénéficieront d'une plus grande liberté d'action — et en particulier de l'accès à la bibliothèque. Cette approche les amènera à s'engager beaucoup plus qu'il n'y paraît.

Pour rejoindre la communauté de l'Aire, le requérant doit être humain, de sexe masculin et fidèle de Véréna. Quiconque souhaite se convertir est interrogé très soigneusement sur ses motivations. Ensuite, le postulant désireux de devenir frère lai doit effectuer une donation d'au moins la moitié de ses biens matériels. S'il espère faire partie des membres résidants, il doit remettre *toutes* ses possessions. Après quoi, il subit une période d'entraînement, débutant immédiatement dans la carrière d'Initié, incapable de rien faire d'autre avant qu'elle soit achevée. Il se voit alors attribuer une tâche à accomplir dans le monastère, qui n'a certainement rien à voir avec la bibliothèque — en tout cas pas pendant les trois ou quatre premières années.

Logis et Couvert

Les réserves de nourriture du monastère sont alimentées par les marchands qui fréquentent la route, car le terrain environnant ne permet pas de faire pousser des récoltes ou d'élever du bétail. Cette source d'approvisionnement n'est pas très fiable, en particulier pendant l'hiver, et les moines agrémentent leur ordinaire en attrapant les grands oiseaux qui survolent sans cesse les sommets avoisinants. Baptisés "yaks-yaks" par leurs chasseurs, ils sont apparentés aux corbeaux et de taille moyenne. Ils plongent sur tout ce qui leur paraît comestible — les religieux les prennent parfois comme des poissons, avec des hameçons garnis lancés du haut des tours.

Le yak-yak est largement prépondérant dans les menus de l'Aire. Le goût en fait penser à du poulet qui aurait commencé à se corrompre et la chair en est coriace, filandreuse et grasse. Gunther, le cuisinier, s'efforce régulièrement de découvrir de nouvelles manières de l'accommoder : tourte de yak-yak, fricassée de yak-yak, yak-yak bouilli, yak-yak à la casserole, etc. Les moines ramassent aussi les œufs de ces oiseaux — plus petits que ceux des poules, le plus souvent lilas ou crème. Seuls ces derniers sont consommés sur place ; les autres sont vendus car, selon les légendes locales, ils guérissent automatiquement l'impuissance et la stérilité.

La Routine Quotidienne

La journée est divisée en trois périodes : le matin, l'après-midi et la nuit. Chacune, de sept heures, est séparée des autres par une pause d'une heure.

4 h 00 -	5 h 00	*petit déjeuner*
5 h 00 -	12 h 00	matin
12 h 00 -	13 h 00	*déjeuner*
13 h 00 -	20 h 00	après-midi
20 h 00 -	21 h 00	*souper*
21 h 00 -	4 h 00	nuit

Les heures des repas sont très importantes : ce sont les seuls moments où tous les occupants du monastère se rassemblent. Elles permettent de se rencontrer et de discuter aussi bien que se nourrir.

Chaque moine travaille pendant une période, vaque à ses occupations pendant une autre et dort pendant la troisième. Tous réservent cette dernière activité à la nuit, à l'exception des gardes chargés de la surveillance nocturne. Pour le reste, ils répartissent travail et loisirs comme ils l'entendent. Les plus âgés estiment parfois que le Très Haut devrait imposer sa volonté dans ce domaine, mais Gregor préfère accorder cette liberté à ses frères — surtout parce qu'il a suffisamment à faire sans y ajouter de nouvelles contraintes administratives. En théorie, la seule exception à ce régime s'applique aux gardes ; dans la pratique, les artisans (meunier, armurier, charpentier, etc.) s'arrangent exactement comme ils le veulent et ne sont pas obligés de séparer strictement les heures de détente et de travail ; le cuisinier et ses aides entament leur tâche une demi-heure à une heure avant tout le monde.

Deux sentinelles restent en permanence à l'entrée ; elles sont remplacées toutes les semaines. Leurs compagnons assurent deux gardes de quatre heures par jour — une dans la tour 2, une dans la tour 4 — et suivent en outre quatre heures d'entraînement. Ils n'ont pas d'autres contraintes. Les deux dernières tours ne servent de poste de surveillance que lorsque l'on craint des ennuis, mais les aides du cuisinier y passent une grande partie de leur temps libre : ils y jouent à être des gardes.

Les Défenses

L'Aire est composée de solides constructions de pierre surmontées de toits de tuiles. Les portes sont en bois solide mais rarement munies de verrous.

Celles des chambres de Gregor et de Norbert sont pourvues de serrures, ainsi que les huis des bâtiments communs. Tous deux gardent leur clé sur eux et Gregor conserve un passe-partout dans son bureau. Klaus possède un jeu de clés des ateliers ; comme toutes les autres, cette bâtisse est habituellement fermée la nuit ; la porte de Norbert est *toujours* verrouillée. Les autres sont normalement ouvertes ; cependant, pendant le séjour des aventuriers, celles de la bibliothèque (en haut de l'escalier), à l'extrémité ouest du garde-manger et du Hall, resteront fermées, sauf au moment des repas ou des cours.

En cas de menace sérieuse, la partie est du monastère peut être isolée : il suffit de bloquer l'escalier est et le passage situé de l'autre côté de la bibliothèque. Les survivants pourraient ainsi opposer une dernière résistance. Les gardes suivront les ordres de Balafre sans hésitation, mais les autres occupants du couvent, n'ayant pas d'expérience militaire, se montreront plus hésitants.

L'Approche de l'Aire

Une étroite piste tortueuse s'élève en pente raide, serpentant pendant trois ou quatre heures à flanc de montagne. Il semble parfois qu'elle n'atteindra jamais le sommet. Lorsque l'Aire lui apparaît enfin, le voyageur réalise avec un pincement au cœur que le monastère se trouve de l'autre côté d'un profond ravin. Il existe une seule manière d'y accéder : emprunter un étroit pont de pierres qui semble incroyablement dangereux. L'ouvrage, à peine plus large qu'une charrette normale, ne possède ni garde-fou ni parapet pour éviter au passant d'être emporté par le vent qui souffle en permanence sur les hauteurs. De l'autre côté, une arche s'ouvre dans la roche, bien en dessous des murs du couvent. Elle est actuellement fermée par une herse derrière laquelle se tient un garde.

Le pont ne fait en réalité courir aucun risque à ceux qui le franchissent, bien que les personnages souffrant de vertige ou d'agoraphobie doivent éventuellement réussir un Test de **Cl** pour le passer.

Dès qu'ils arrivent à l'intérieur de l'Aire, les aventuriers sont directement conduits auprès de Gregor. Leur approche devrait être réglée très rapidement : ils pourront visiter et explorer l'ensemble par la suite.

Alors qu'ils traversent le pont, ils sont interpellés par le garde (à ce moment-là, il s'agit de Johann) qui leur demande de se présenter et d'annoncer la raison de leur visite. Avant qu'ils puissent répondre, il a une subite illumination.

« Attendez, » dit-il, principalement à sa propre intention *« c'est vous, n'est-ce pas ? Eh bien, je n'avais jamais cru que... Ça va comme qui dirait mettre un renard dans le poulailler, y a pas à en douter. »* Puis, se rappelant soudainement sa position, il se fait plus respectueux.

« Entrez et soyez les bienvenus » ajoute-t-il avec plus d'emphase. *« Je vais m'assurer que le Très Haut est averti sur-le-champ. Pardonnez-moi de ne pas vous avoir reconnus, mais nous ne vous attendions pas vraiment. Euh... je veux dire, nous vous attendions, mais pas maintenant. Oh, seigneur, je suis en train de tout gâcher, pas vrai ? Si vous voulez bien me suivre ? »*

Les PJ n'ont certainement pas encore entendu parler de la fameuse prophétie et, de toute façon, sont sans doute interloqués par le comportement de Johann. S'ils lui demandent de quoi il parle, il se montre surpris.

« La prophétie, bien sûr, » ajoute-t-il. *« Le poème du vieux Yazeran — la main du destin... Vous voulez dire que vous n'êtes pas au courant ? Hum... je crois que le Très Haut vous expliquera tout cela mieux que moi. Vous n'avez qu'à me suivre. »*

Comme tous les gardes, Johann connaît la prophétie et a reçu pour instructions d'amener auprès de Gregor toutes les personnes répondant aux descriptions. Si les arrivants ne lui posent aucune question, il bavarde en les accompagnant jusqu'au bureau du Très Haut.

« Vous imaginez ça. Vous arrivez après toutes ces années, et c'est moi qui vous fais entrer. Pour être franc, certains frères n'étaient pas vraiment certains que nous vous verrions un jour. Après tout, ça fait un sacré bout de temps. Et pourtant, vous êtes là, et c'est ce qui importe. »

Vous saurez que votre interprétation est bonne si le visage de vos joueurs reflète un grand désarroi. Le garde, suivi du groupe, traverse rapidement la cour et monte l'escalier menant aux quartiers de Gregor. Une voix répond lorsqu'il frappe doucement à la porte. Après avoir ouvert, il fait respectueusement signe aux aventuriers d'avancer.

Entretien avec Gregor

Gregor fait entrer ses visiteurs et regarde Johann repartir avant de refermer le battant et d'essayer d'éclaircir la situation :

« Vous êtes vraiment bien aimables d'être venus, vraiment bien aimables, et si rapidement ! Savez-vous que... non, visiblement non. Je vous en prie, asseyez-vous, je vais vous expliquer du mieux que je peux.

Sous sa forme actuelle, l'Aire a près de cent ans. Pratiquement tout ce que vous voyez là a été bâti par un Nain, du nom de Yazeran. Il est venu ici et s'est mis à construire. Il avait certainement ses raisons, qu'il n'a partagées avec personne. C'était un petit gars très réservé.

Il est mort voici environ cinquante ans, à une époque où j'étais un jeune frère. Il nous a laissé une prophétie concernant des gens qui viendraient et des événements futurs. Que disait-elle déjà ? Hum... cela m'est sorti de l'esprit. Peu importe, j'en ai une copie quelque part. Voulez-vous une tasse de thé ? »

Une courte pause permet à Gregor de commander le thé. Il repousse toutes les questions en murmurant sans cesse : *« En temps voulu. »* Lorsque tout le monde est servi, il reprend :

« Voyons, où en étais-je ? Ah, oui, Yazeran. C'était un Nain, voyez-vous — il a fondé le monastère. Oh, je vous l'ai déjà dit. La prophétie... oui, oui. Il était question d'un danger qui surgirait de tous les côtés et de gens qui viendraient tout arranger. Il les a aussi décrits — c'est-à-dire vous. Je vous ai immédiatement reconnus.

Ce matin même, je parlais à Yazeran — quoique je ne pense pas qu'il m'écoutait. Je ne sais pas si qui que ce soit ***peut*** *écouter dans ces conditions. Il était presque entièrement transparent... je distinguais les tranches des livres à travers sa poitrine. J'ai eu un choc, je vous le garantis. Après tout, il est mort depuis cinquante ans.*

En tout cas, il m'a recommandé de vous attendre, et vous voilà. Vraiment remarquable. Il m'a aussi transmis un message... voyons, qu'est-ce que c'était donc... Diantre, il faudrait que je me souvienne. Ma mémoire n'est plus ce qu'elle était. Quelqu'un veut une autre tasse de thé ?

Ah, oui ! Ça me revient ! Il m'a dit de fendre la couverture du Registre des Frères car je trouverais dans la reliure quelque chose que je dois vous donner. Je lui ai répondu que cela me gênait beaucoup, c'est un livre de valeur et vous ne pouvez pas vous amuser à le découper. Mais je ne crois pas qu'il m'ait écouté. Et puis il s'est en quelque sorte effacé.

Bien, pour abréger une longue histoire — hum, je crois qu'il est un peu tard pour cela — j'ai regardé à l'intérieur de la reliure, comme il me l'avait indiqué, et j'ai découvert ceci. » Gregor pose devant lui, sur le bureau, trois parchemins finement roulés. Il tente de les étaler, mais en vain, et les tend alors aux visiteurs.

Le premier est une esquisse représentant plusieurs personnes. Leurs visages sont parfaitement reconnaissables — ce sont ceux des PJ. Même leurs vêtements correspondent.

Voilà qui est bien troublant — le dessin a été tracé il y a bien des années, avant même la naissance des aventuriers, et pourtant le Nain savait qu'un certain jour ils viendraient en ce lieu ensemble, et aussi ce qu'ils porteraient ! Si vous le désirez, chacun d'eux peut effectuer un Test de **Cl**. Les enchanteurs et les personnages possédant la compétence *Théologie* bénéficient d'un bonus de +20 car leur esprit est préparé à accepter ce qui paraît impossible. Ceux qui échouent à leur test acquièrent un Point de Folie — tout ceci est bien trop fantastique pour qu'ils l'admettent.

Les deux autres parchemins sont les *Documents 1* et *2*, que vous donnerez aux joueurs à ce stade.

« Il semble, » ajoute Gregor sur un ton professoral, *« s'agir d'une sorte d'énigme ; lorsque vous l'aurez résolue, vous trouverez ce que vous cherchez et vous nous sauverez. Je n'ai moi-même jamais eu beaucoup de temps à consacrer aux énigmes. L'intelligence mérite mieux que d'être réduite à s'occuper de choses aussi triviales. Je n'ai aucune idée* ***de la nature*** *de ce dont vous allez nous sauver — cela figure peut-être dans l'énigme. Cependant, tout s'est déroulé exactement comme Yazeran l'avait prédit, nous pouvons donc être certains que cela s'éclaircira rapidement. Encore un peu de thé ? »*

Une nouvelle théière est apportée par un moinillon que les visiteurs semblent légèrement effrayer.

Gregor donne une grande claque sur l'épaule du jeune homme, si fort que le pauvre en renverse presque la boisson. *« Voici Dieter. Il vous servira de guide pendant votre séjour. »*

Lorsque les aventuriers n'auront plus de questions à poser ou que vous en aurez assez d'interpréter le vieux Maître, celui-ci mettra fin à l'entretien en s'endormant, la tête inclinée sur la poitrine. Dieter les fera tranquillement sortir de la pièce.

A ce moment-là, les PJ ne sauront peut-être pas par quoi commencer. Certains indices figurent dans les documents reçus et ils apprécieront sans doute de visiter le monastère.

Accueillez mes Respects, ô Très Haut
— Qui que vous soyez et en quelque temps que vous viviez.

Je suis vieux, je suis faible, et le mal qui me ronge sera mon tout dernier, je le sens. Bientôt, le Maçon viendra sceller la chape de ma tombe, me rendant à l'Elément dont je suis issu. Je lui ai déjà donné mes sept pièces d'or car c'est son dû.

Si vos yeux parcourent ceci, c'est que ma vision est juste. Le plus grand de tous les périls de Aire est sur vous. Votre temps est le temps de ma prophétie. Ceux que j'ai vus se présenteront bientôt à vous. Sachez les reconnaître comme mes vers vous les montrent. Ne les écartez pas, aidez-les, mais ne tolérez jamais qu'ils vous portent tort. Car j'ai vu que leurs cœurs ont d'autres soins que l'amour de Aire.

Le premier de mes indices est sous vos yeux. Que Ceux-Qui-Sont-Annoncés le découvrent avec ces mots. Pour trouver le deuxième, attendez que l'heure soit celle du souper et cherchez ce que cache la plus juste de mes lignes. Chacun mène au suivant et tous sont entre les murs de Aire. Quand ils auront rassemblé les huit — ou était-ce sept ? Ma mémoire s'embrume — ils sauront les employer tous ensemble pour trouver ce qu'ils cherchent. Ne demandez pas ce que c'est — Ils le savent, Je le sais et Vous le saurez s'il faut que vous le sachiez. Son destin, leur destin et le destin de Aire sont entremêlés ; ayez foi en ce lien même si ce que vous voyez vous fait croire que cela n'est pas.

Faites vite maintenant ! Le temps est à agir, il n'est plus à parler. Ceux-Qui-Sont-Annoncés savent ce que je veux exprimer.

Y

Le Signe de Yazeran

Une Visite de l'Aire

Comme nous l'avons déjà indiqué, Dieter ne quittera pas les personnages, se chargera des présentations et répondra à leurs questions.

Les différentes sections de la *Carte 3* montrent la structure générale du monastère, qui se dresse autour d'une cour centrale divisée en courettes par les ateliers. Trois types de zones sont représentées sur la carte : les cours (C1-5), les tours (T1-4) et les autres zones (pas de lettre-préfixe).

Les Cours

L'Aire ne compte pas moins de cinq "cours", certaines n'étant guère plus que de petits espaces ouverts, portant sur la *Carte 3* les références C1-5. Le sol est couvert de grandes dalles, incroyablement usées par endroits et glissantes par temps de pluie. Les personnages qui s'amuseraient à courir dans ce dernier cas pourraient bien faire une chute — qui n'infligera aucun dommage, sauf s'ils se trouvent en haut d'un escalier...

C1. La Cour de la Joie

Elle doit son nom à la statue de Yazeran qui en domine l'extrémité sud ; les moines sont censés ressentir de la joie lorsqu'ils aperçoivent l'image de leur bienfaiteur. Les frères les moins croyants lui ont donné le nom officieux de "Cour du Nain". Le *Document 3* montre à quoi elle ressemble.

Dès l'arrivée des aventuriers, Dieter se précipitera jusqu'à la sculpture et, après une génuflexion hâtive, se mettra à polir la surface ternie du bronze avec une de ses manches.

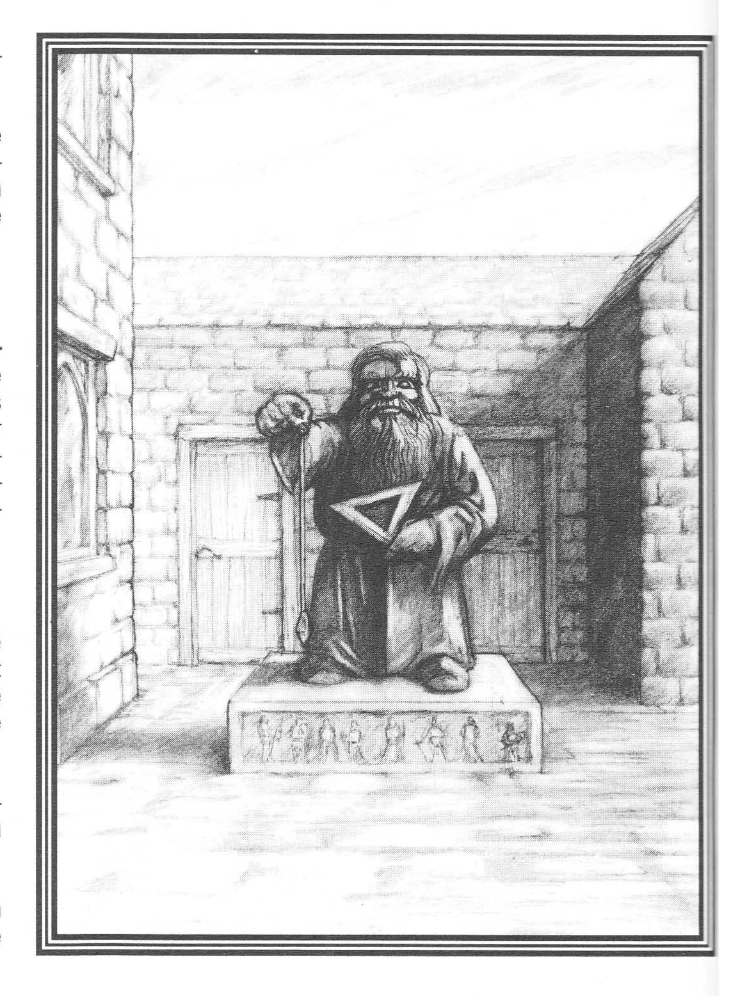
La statue a été taillée dans une pierre des environs, alors que son fil à plomb et son triangle sont en bronze. Quatre scènes sculptées sur le piédestal décrivent chacune un événement significatif de la vie du Nain.

Celle de la face est retrace la construction de l'Aire, supervisée par Yazeran. Il tient un niveau dans une main, un parchemin roulé dans l'autre, et les petites silhouettes des moines s'agitent telles des fourmis à l'arrière-plan. L'inscription qui entoure le cadre annonce : *« Yazeran l'Architecte, édifiant le monastère. »*

La face sud montre une représentation idéalisée de Yazeran dressé au sommet d'une tour, faisant pleuvoir les éclairs et la mort sur de malheureux gobelins. La légende indique : *« Yazeran le Philosophe, chassant nos ennemis comme il a chassé l'ignorance de nos esprits. »*

La frise ouest représente Yazeran sur son lit de mort, les moines rassemblés avec révérence autour de lui. Le Nain est en train d'écrire. Le commentaire précise : *« Yazeran s'en va, laissant derrière lui un monde plus grand dans sa sagesse mais aussi dans sa tristesse. Georgi le Maçon a inscrit cette strophe, quand j'ai pris mes sept pièces et ai étendu notre bienfaiteur dans son cercueil. »* Si les PJ pensent à demander ce que signifie ces sept pièces, Dieter leur répondra que, par tradition, les moines remettent cette somme au maçon lorsqu'un des leurs est enterré dans les souterrains.

Le côté nord montre les aventuriers pratiquement tels qu'ils sont sur le parchemin de Gregor. L'inscription qui l'entoure est la première stance de la prophétie (voir *La Prophétie*).



Les moines ne verront aucun inconvénient à ce que les aventuriers examinent la statue, prennent l'empreinte des scènes, etc., mais ils ne les laisseront certainement pas la démonter, creuser dessous ou la mettre en pièces. Il suffit d'ailleurs de réfléchir un instant pour réaliser qu'elle a été érigée après la mort du Nain et que donc il ne s'y trouve rien d'intéressant.

Dans le mur occidental de la bibliothèque (celui qui fait face à la cour), à l'endroit où l'ombre du plomb de Yazeran tombe au coucher du soleil, se trouve une brique mobile. La retirer permet de découvrir le *Document 4* — le Sept d'Epée — dans la cache.

C2. La Cour de la Colère

Les gardes viennent s'y entraîner au maniement des armes. C'est en théorie le seul endroit du monastère où la colère est autorisée, et elle ne devrait pas en sortir. Aucun grief ne devrait être retenu contre ceux qui pourraient y blesser autrui lors de ces séances. Toute forme de violence — y compris le simple fait d'élever la voix — est formellement interdite partout ailleurs ; un manquement à cette tradition (en particulier dans la Place de la Peine — voir ci-après) suscitera une sévère réprimande. Si des gardes sont en pleine activité lors du passage des aventuriers, ils n'hésiteront pas à défier les guerriers du groupe (sauf les Pourfendeurs de Trolls

ou les Massacreurs de Géants comme Rogni) et les inviteront à venir échanger quelques passes, toujours composées de *coups assommants*.

Se battre sérieusement avec l'intention de tuer ou de blesser est un manquement impardonnable à l'hospitalité. Les PJ ne seront pas nécessairement expulsés car ils ont une prophétie à accomplir, mais leur score en **Soc** sera définitivement affligé d'un modificateur de -30 vis-à-vis des moines. Les nouvelles allant très vite, ce modificateur s'appliquera également lorsqu'ils s'adresseront à ceux qui n'auront pas assisté à l'incident.

C3. La Cour de la Peine

Son nom est dû au fait que les services funéraires se déroulent dans l'oratoire occidental (zone 25). En signe de respect, le silence absolu y est requis. Il est extrêmement inconvenant de la traverser en courant.

C4. La Cour des Voleurs

Rien ne semble justifier le nom de cette courette, qui résulte en fait d'allégations sur le comportement de ceux qui occupaient les salles les plus proches il y a de cela plusieurs décennies. Dieter ne le mentionnera que si les visiteurs insistent — la réussite d'un Test de **Soc** lui fera dire la vérité, mais il laissera entendre qu'il ne s'agit que de rumeurs, alors que celle d'un Test de **Cd** permettra de comprendre qu'il est sincère.

C5. La Cour de la Peur

Cette appellation n'a rien d'officiel, mais les initiés les plus jeunes l'emploient actuellement — parce que ce passage mène à l'infirmerie. Comme pour la Cour des Voleurs, Dieter ne mentionnera ce fait que sous la pression.

Les Tours

Les tours, toutes de construction identique, ont une double fonction de salles de bain/toilettes et postes de guet. Elles sont composées de deux étages et un rez-de-chaussée, hauts de 3 mètres ; les généralités sont présentées ci-dessous, suivies des variations individuelles.

Au rez-de-chaussée, un paravent de bois et une échelle flanquent la porte. La partie principale de la salle comprend des toilettes communes particulièrement sommaires et des cuvettes accompagnées de brocs à eau. Un conduit de plomb descend du plafond contre un mur jusqu'à hauteur de la taille, où il oblique légèrement.

L'essentiel du niveau central est occupé par un grand réservoir de plomb dans lequel arrive une conduite, elle aussi de plomb, installée au milieu du plafond ; une autre va du sommet de la citerne à un des murs — cela paraît être un trop-plein, ce que confirmera un personnage ayant la compétence *Technologie* s'il réussit un Test d'**Int**.

Le dernier étage, ouvert de tous les côtés, sert évidemment de poste de guet. Le toit s'incline en pente douce vers le centre, ce qui interdit d'utiliser cette partie-là, qu'un tuyau de plomb relie au niveau inférieur.

Ce système permet de recueillir les eaux de pluie pour les envoyer dans le réservoir, et la conduite est pourvue d'une valve. Cette eau sert pour tout sauf comme boisson — l'eau potable est puisée dans le puits de l'atelier.

T1. "Le Coin Putride"

Cette tour ne surplombe pas les rochers autant que les autres, et parfois les déjections s'accumulent sur la paroi juste en dessous — d'où son nom officieux. Les pièces situées de chaque côté ne sont guère populaires, mais Gunther (surnommé "Gus"), le cuisinier, ne l'est pas plus ; les jeunes initiés murmurent entre eux que les effluves malodorants de l'endroit ne sont pas seulement dus aux détritus.

T2. "Le Coin des Vauriens"

Les gardes logés dans les salles voisines sont à l'origine de cette appellation, car ils y font parfois la fête. Ils tolèrent la présence de Dieter parce que celui-ci les approvisionne en alcools dérobés. Les murs sont barbouillés de graffitis caractéristiques des soldats et qui sans aucun doute choqueraient bien des frères les plus âgés — heureusement, ces deux groupes n'entrent pratiquement jamais en contact.

T3. "Le Coin Venteux"

Le vent souffle souvent en tourbillons au pied de cette tour, faisant d'elle un des lieux les plus déplaisants qui soient. Avec les pièces proches, c'est selon certains la partie la plus froide et la plus sinistre de l'Aire.

T4. "Le Coin Ensommeillé"

Cette tour étant la plus proche de la bibliothèque, ceux qui sont pris d'un accès de somnolence alors qu'ils sont penchés sur leurs livres y viennent se rafraîchir à l'eau froide. Cet effort n'est pas toujours couronné de succès, et il n'est pas rare d'y trouver quelqu'un profondément endormi sur le banc des toilettes.

Les Toits

Les toits vont jouer un rôle important dans cette aventure — en particulier pendant la bataille apocalyptique contre les orques. Lorsque les PJ s'occuperont de cette partie du monastère, lisez le texte suivant :

Les toits de l'Aire s'étendent devant vous, dans toute leur splendeur entachée de guano. La bibliothèque, les quatre tours, les ateliers et les chambres de Gregor et de Norbert s'élèvent au-dessus des autres constructions qui ne comptent qu'un niveau. Les toits proprement dit sont faits d'ardoises si précisément ajustées, que l'on devine l'ouvrage d'un Nain.

Vous improviserez les autres détails, la fumée qui sort des cheminées, la lumière que laisse échapper une fenêtre, les bannières qui claquent, etc. Les zones claires représentées sur la *Carte 3* signalent les surfaces qui ne supporteront pas le poids d'une personne.

Niveau d'Accès

Pour pénétrer dans le monastère, les visiteurs doivent, après avoir franchi le pont, passer une grille et s'enfoncer au cœur de la montagne. Une succession d'escaliers leur permettent ensuite de rejoindre la surface en traversant les tombeaux.

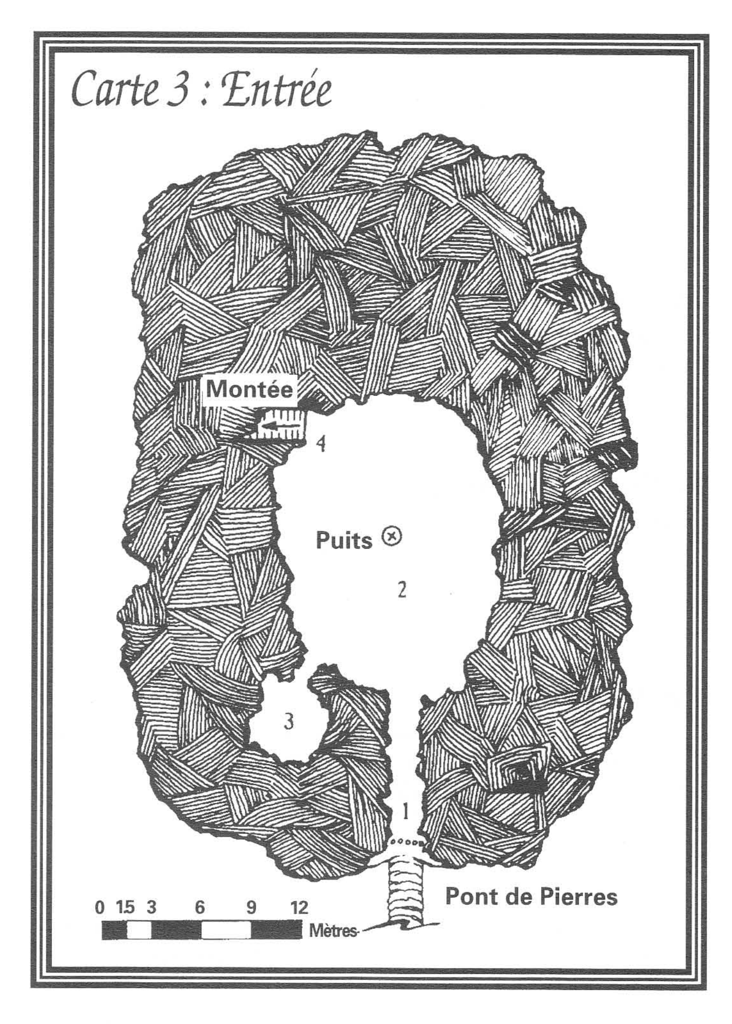
1. Entrée

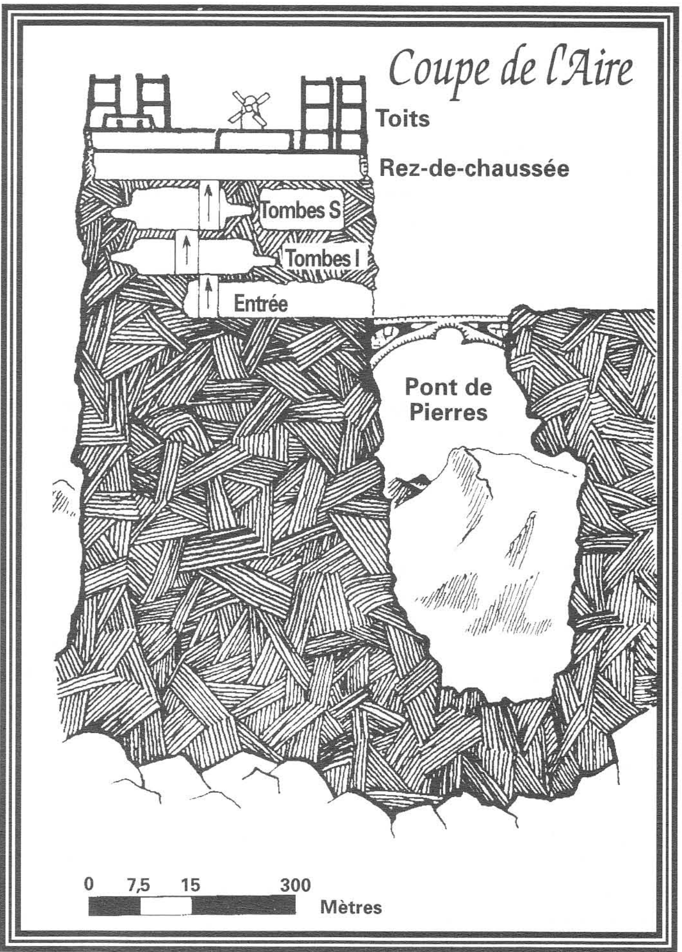
A l'est de la herse, un passage grossier serpente vers l'intérieur du piton rocheux. Des cordes accrochées à deux bornes passent par des ouvertures dans le sol et le plafond. Une énorme hache est appuyée contre une des bornes. Un mécanisme est également installé dans le mur du passage.

Ce mécanisme à manivelle commande la grille ; les aventuriers l'auront vu fonctionner à leur arrivée. La hache, affûtée une fois par semaine au cours d'une cérémonie, est une mesure d'urgence en cas d'attaque — si les cordes sont tranchées, il sera pratiquement impossible de relever la herse (à moins que vous n'en décidiez autrement) et l'Aire sera effectivement coupée de l'extérieur.

2. Grotte d'Entrée

Cette caverne est visiblement d'origine naturelle, bien que le sol en ait été égalisé par endroits. Vers le centre, un muret arrivant à hauteur de la taille délimite un puits dans lequel plongent deux cordes sortant d'une ouverture carrée du plafond, haut de 4,50 m. A l'est, de grandes marches s'élèvent dans la pierre et, au nord, une ouverture donne dans une pièce latérale. Une grande quantité de bois est empilée au fond de la grande





grotte, des sacs et des barriques sont éparpillés un peu partout et deux morceaux de bois semi-circulaires sont appuyés contre le mur sud.

Le puits a été creusé par Yazeran avec l'aide d'un Elémental de Terre ; il atteint 180 mètres de profondeur. Le conduit n'est pas très régulier mais assez humide. Les deux cordes sont en fait d'un seul tenant — elles font partie d'un monte-charge qui sert au transport de l'eau et du ravitaillement jusqu'aux niveaux supérieurs. Les demi-cercles de bois sont destinés à fermer le puits ; des encoches assurent le passage des cordes.

Quiconque descendra dans le puits (quelle que soit la méthode utilisée) découvrira une fissure à 12 m de profondeur. Elle contient le *Document 5* — le Valet de Coupe.

3. Salle de Garde

Le mobilier de cette petite grotte naturelle comprend un lit, une table avec deux chaises et un brasero accompagné d'une réserve de bois. Des cartes à jouer sont étalées sur la table, avec une bouteille de bière diluée et deux assiettes ; l'une d'elles contient encore les reliefs d'un repas fait de pain et de viande froide.

Cette pièce est destinée aux gardes de l'entrée. En théorie, l'un d'eux se tient près de la herse pendant que l'autre s'y repose. Mais la consigne n'est pas souvent respectée, d'autant plus que l'Aire n'a jamais été attaquée.

4. Escalier d'Entrée Cérémoniel

Un escalier large et impressionnant, taillé dans la pierre, mène à la surface. Des passages partent de chacun des deux paliers qu'il dessert; leurs murs sont couverts de plaques de pierre de 30 cm de côté sur lesquelles sont gravés des chiffres en Classique. Les personnages ne possédant pas la compétence *Langage Secret — Classique* doivent réussir un Test d'**Int** pour les interpréter ; les moines les lisent sans difficulté.

Derrière chaque plaque, une tombe taillée dans la roche contient un cercueil de bois et un corps desséché, mais rien n'a de valeur.

Le seul tombeau intéressant est celui marqué XXXIII ; il renferme le corps du dernier maçon de l'Aire et le *Document 6* — le Deux d'Epée.

En Surface : Le Hall et la Bibliothèque (zone 5)

C'est le plus grand bâtiment du monastère, le hall étant au rez-de-chaussée et la bibliothèque à l'étage.

Le Hall

Dans cette salle, la plus grande du monastère, une trentaine de chaises entourent six tables placées en fer à cheval. Des fenêtres percées dans les murs est et ouest assurent l'éclairage pendant la journée, et des lampes de cuivre réparties sur les deux autres murs prennent le relais pour la nuit.

A l'extrémité est, sous une rangée de vitraux, une estrade de 1 m de haut accueille la Haute Table, où Gregor, Norbert et les moines les plus importants prennent leur repas. Si l'équipe comprend au plus 6 aventuriers, ils pourront se joindre aux deux Maîtres — les autres religieux laissant leur place à ces hôtes d'honneur pour s'installer avec les simples frères.

A l'extrémité ouest, en hauteur, la balustrade qui termine la bibliothèque permet de voir cette dernière depuis le hall. La double porte est résistante et peut être solidement barricadée — dans ces conditions **R** 5, **D** 12. De chaque côté, deux grandes grilles métalliques sont reliées à un treuil. Ces herses horizontales (**R** 6, **D** 9 chacune) coulissent dans les fentes creusées dans les murs. En cas d'attaque elles permettent ainsi de barrer le bas de l'escalier et le passage extérieur.

Les deux plafonds sont hauts de 3 m — 2,10 m au niveau de l'estrade.

Le mur sud comprend une porte secrète que l'on active par une pression sur une pierre mobile. Ainsi, Yazeran pouvait se faufiler jusqu'à la cuisine lorsqu'il voulait s'offrir une petite collation nocturne. Certains moines, s'étant aperçu de son existence, l'utilisent pour les mêmes raisons. Tous ceux que les aventuriers interrogeront (en dehors de Gregor et de Norbert) auront 25% de chances d'être au courant.

Entre les repas, le matin et l'après-midi, le hall abrite une classe de 2 à 20 élèves et un professeur, un moine cultivé qui partage ainsi avec ses frères ses connaissances dans certains domaines :

01-06 **Initiation à la Bienséance à l'Intention des Usagers de la Bibliotheque :** Pour Gregor, c'est tout simplement une tribune lui permettant de radoter. Pratiquement tout le monde dort et les visiteurs pourront explorer les lieux à loisir, à condition de se montrer silencieux. S'ils réveillent la moindre personne, ils attireront l'attention générale car ils seront la seule source d'intérêt.

07-12 **Les Secrets de la Fermentation et Travaux Pratiques :** Dahlbert exprime son opinion sur différents sujets, certains en rapport avec les boissons fermentées. Il y a 25% de chances pour qu'il dirige une séance de dégustation tout aussi sérieuse que scientifique.

13-17 **De l'Ordonnancement des Chiffres Justificatoires :** Sous la responsabilité de Norbert, dont la compétence a été solidement enrichie par son expérience des détournements de fonds. Il verra d'un très mauvais œil l'intrusion des PJ (n'oubliez pas qu'il craint qu'il s'agisse de vérificateurs) et leur demandera poliment mais fermement de sortir.

18-23 **Enluminure et Calligraphie :** Karl , un ancien faussaire qui a mis ses dons au service du bien en est l'expert. C'est un perfectionniste et, lorsque ses étudiants ne manient pas leur plume, ils nettoient tristement des parchemins pour se livrer à l'art du palimpseste.

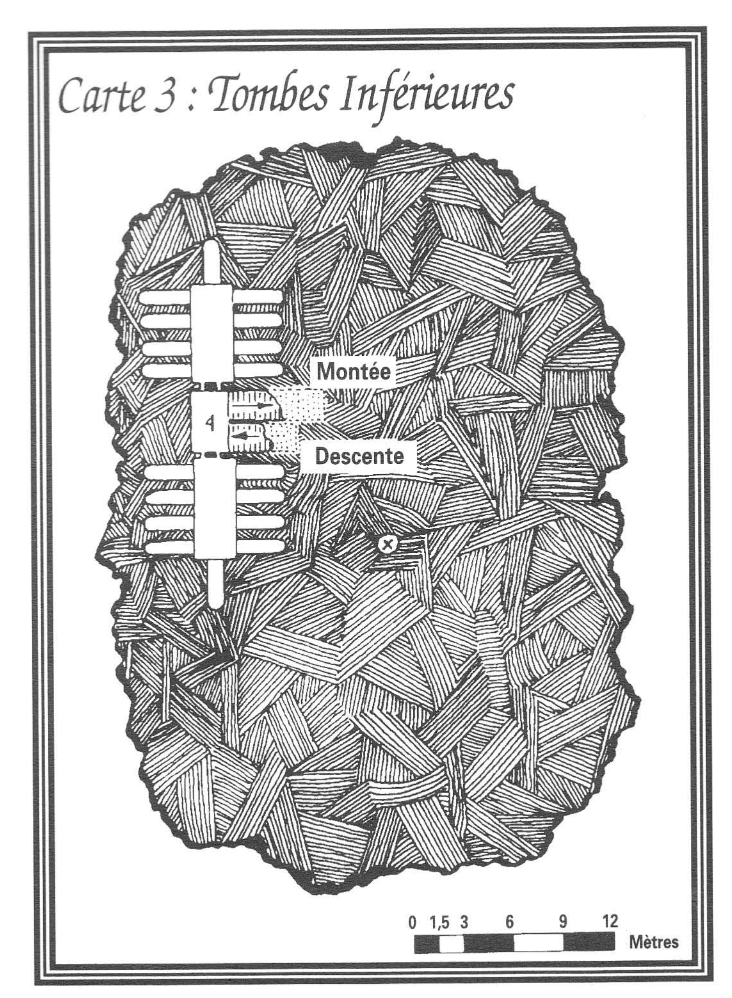
24-30 **Langages : Eléments Linguistiques Oubliés :** Dirigé par Stefan, connu pour son sérieux et son intransigeance. Ses méthodes sont simples, directes et brutales : il fait répéter indéfiniment, rudoie, insiste sur tout ce qui ne va pas et n'accorde aucune pause, même pas pour cause de besoins naturels. Des personnages qui assisteraient à ce cours pendant une semaine pourraient acquérir quelques notions de Slann Ancien, ou d'Arcane Elfique ou Naine — sans obtenir la compétence, ils bénéficieraient d'un Test d'Int avec un modificateur de -20 en présence du langage concerné.

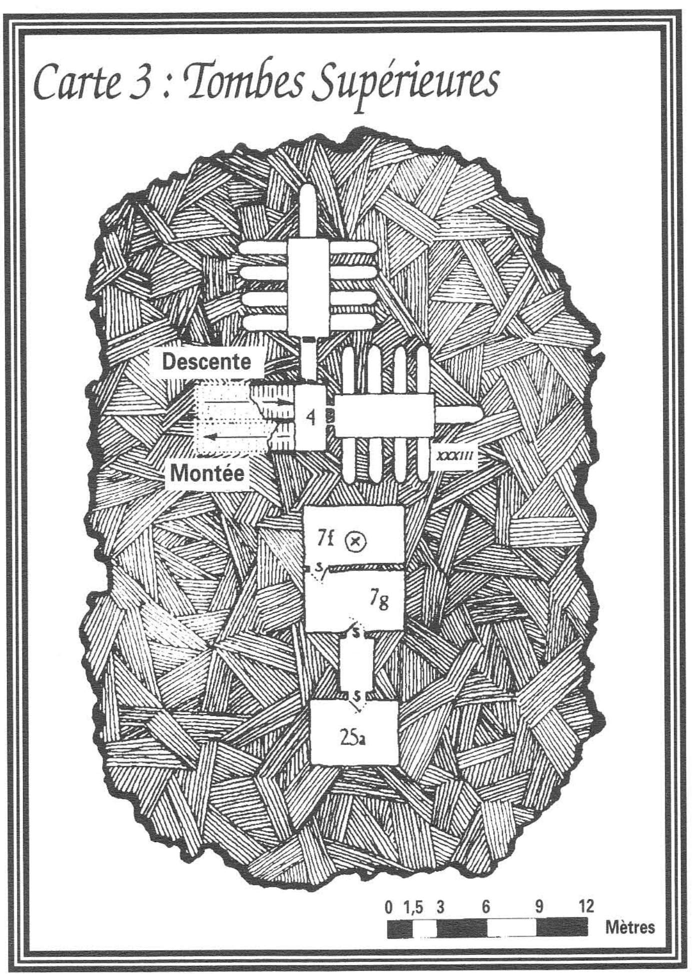
31-37 **Systemes Légaux et Législatifs — Aperçu et Analyse :** Karl se charge également de ce cours, avec un grand enthousiasme et un niveau d'érudition étonnant pour quelqu'un qui s'est formé à la dure. Pour les gens qui ne sont pas passionnés par le domaine juridique, c'est très, très ennuyeux.

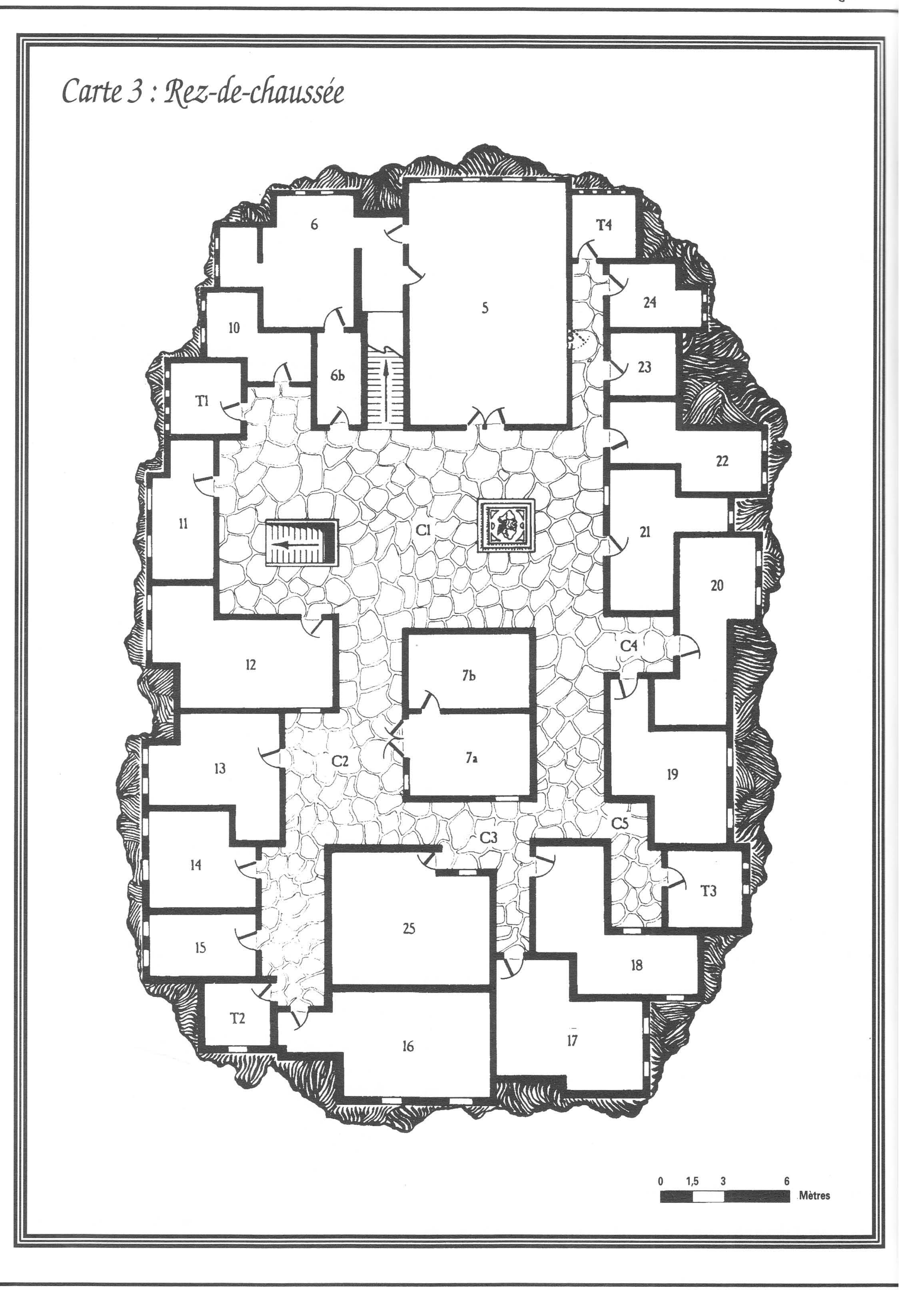
38-50 **Eléments de Thaumaturgie Magistrale :** Malgré ce titre prometteur, Mortmore ne s'intéresse qu'à la théorie et non à la pratique. En outre, toute personne qui a déjà une certaine expérience pratique se rendra compte qu'il n'est pas d'accord avec le moine sur plusieurs points essentiels. C'est un exemple classique du "Sorcier en Chambre".

51-60 **Rétrospective Stratégique et Tactique :** Bernard et Stefan se partagent ce cours d'histoire ; ils font de nombreuses pauses au cours desquelles ils argumentent avec véhémence sur des points particuliers, échangeant force injures. Cette classe est très populaire, non pas pour les sujets traités mais pour son côté distrayant. Elle se termine parfois en véritable tohut-bohut.

61-66 **Discours de la Méthode Défensive :** Balafre, terriblement frustré, se fera un plaisir de se distraire avec les aventuriers ; il leur demandera peut-être même de l'aider à illustrer telle ou telle technique. Il préfère de loin la partie pratique qui se






Carte 3 : Rez-de-chaussée
5
6
6b
10
T1
T4
24
23
22
21
20
11
C1
12
7b
7a
C4
13
C2
19
C5
14
C3
T3
25
15
18
T2
16
17
0 1,5 3 6
Mètres

déroule dans la Cour de la Colère, avec des armes d'entraînement. Vous pouvez le comparer au flic coriace qui donne une leçon de self-défense à un groupe de lycéennes — c'est exactement comme cela qu'il voit les choses.

67-90 La Critique du Miracle Pur : Chedwic est assurément critique. Il scrute au microscope intellectuel les miracles reconnus et la magie cléricale pour démontrer que nombre de ces effets peuvent être attribués à une magie des plus ordinaires. Pendant ses discussions, il traite en profondeur des croyances et des pratiques des différents cultes du Vieux Monde ; participer à cette classe pendant une semaine équivaut à une formation en *Théologie*.

91-98 Classification des Eléments Myco-Phytiques Périodiques : Bien que sec, ennuyeux et dépourvu de tout humour, Bruno connaît son sujet. Quiconque l'écoute pendant une semaine (et reste éveillé) aura la possibilité d'acquérir les compétences *Connaissance des Plantes*, *Identification des Plantes* ou *Préparation de Poisons* (à base de plantes).

99-00 Yazeran — Mythe et Réalité : Des rumeurs persistantes, qu'Albrecht réfute, prétendent que le fantôme de Yazeran est apparu pendant ses interventions. Les étudiants confirmeront discrètement que le Nain s'est manifesté derrière le moine à plusieurs reprises pour mimer sa propre version des événements qu'Albrecht décrivait pieusement.

La Bibliothèque

L'entrée de la bibliothèque est formellement interdite aux visiteurs ; si les aventuriers y sont surpris, ils provoqueront une réaction particulièrement défavorable malgré la prophétie. Tous les moines tenteront d'empêcher leur intrusion et aucun ne croira à une soi-disant autorisation, à moins qu'ils ne soient accompagnés de Gregor. Ceux qui y seront repérés seront conduits auprès de Norbert. L'intérieur en est cependant visible depuis la porte d'entrée — lisez le texte suivant aux joueurs si vous le désirez :

La raison d'être de l'Aire est incroyablement modeste. De longues rangées d'étagères chargées de livres, organisées d'une manière pour le moins particulière, s'étendent de l'entrée à la balustrade qui surplombe le Hall. Une table à dessin couverte de cartes roulées est repoussée contre le mur nord, sous un casier à parchemins encombré. Les étagères sont remplies d'ouvrages très variés ; les plus grands volumes sont empilés par terre, dans l'angle sud-ouest. La partie ouest se termine par un balcon dont la balustrade arrive à la hauteur de la poitrine. Dans l'angle nord-est, une échelle permet d'atteindre une trappe du plafond.

Cet endroit est également doté d'une protection magique — toute personne qui y entre sans avoir été acceptée au sein du culte de la connaissance sera attaquée par un des douze esprits gardiens. Si cet assaut réussit, elle se retrouvera agenouillée devant la statue de Yazeran, dans la Cour de la Joie. Les esprits gardiens sont présentés en annexe.

Nous ne disposons pas de la place nécessaire pour vous décrire de façon détaillée le contenu de la bibliothèque — si vous avez l'intention de faire intervenir l'Aire dans d'autres scénarios, vous voudrez peut-être préciser la liste de ses principaux livres. La plupart, écrits par des frères ou d'origine anonyme, traitent de sujets courants ; certains textes sont cependant extraordinaires.

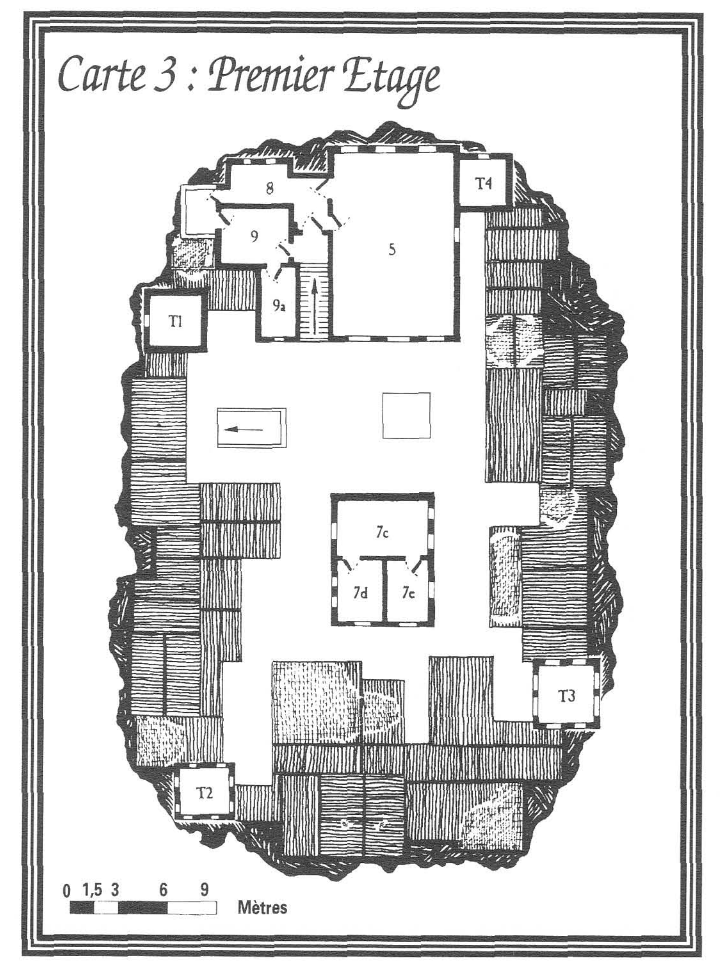
N'oubliez pas que les PJ devront se joindre au culte ou triompher des esprits gardiens (sans alerter la classe, dans le Hall) pour examiner la salle seuls. S'ils y parviennent, ils pourront découvrir, entre autres, ces ouvrages :

Reves Sombres et Loisirs Interdits, par Mordecai Thandos : Bien que légèrement pervers, ce volume n'a pas grand-chose à voir avec le mal : il contient principalement des poèmes érotiques dans lesquels sont brocardés des personnages historiques.

De Vermis Giganticus, par Sard Smethelm : Une description prétendument de première main du grand Ver du Monde qui, selon certains, entoure le monde.

Lexique Comparatif des Patronymes Démoniaques, par Treaster : Visiblement signé d'un pseudonyme, cet ouvrage prétend révéler les noms véritables de différents Démons Mineurs ainsi que ceux d'emprunt de bien d'autres, y compris certains Démons Majeurs. Il est parsemé d'erreurs délibérées, en fait des plaisanteries destinées à piéger toute personne ne connaissant pas parfaitement la théorie et donc incapable de repérer les fautes — par exemple un apprenti.





Des Implications de la Mort Physique : D'un auteur anonyme, ce livre prétendument dicté depuis la tombe par une sorcière à son apprentie traite de la survie de l'esprit et des royaumes qu'il peut parcourir. Quiconque le lit acquiert 1D3 Points de Folie.

Pox Vobiscum : Soi-disant écrit par un Grand Prêtre de Nurgle, c'est la description d'une campagne visant à écraser et détruire le monde en mille ans grâce à une orgie de maladies et de corruptions. Il est fort probable qu'il soit en réalité l'œuvre d'un Répurgateur chargé de faire de la propagande. L'acquisition de 1D3 Points de Folie récompense également la lecture de ce volume.

La Main de Gloire et ses Propriétés : Un traité anonyme sur la nécromancie et les morts-vivants. Quiconque le lit intégralement peut effectuer un Test d'**Int** — sa réussite lui permet de dépenser 100 Points d'Expérience pour acquérir la compétence *Identification des Morts-Vivants*.

Inintitulé, par Nemo de Nuln : Nemo, un brillant chercheur spécialisé dans l'alchimie, n'a jamais achevé ce travail, qui aurait dû être une analyse définitive du sujet. Malheureusement, son expérience la plus célèbre a provoqué sa transformation en or alors qu'il avait simplement esquissé la trame de son livre ; son fils a établi une compilation de l'ensemble de ses notes.

Les Cuisines (zone 6)

Cette zone, haute de 4,50 m, est composée de deux salles séparées par une arche. L'état des lieux ne répond pas réellement aux normes de propreté habituellement admises ; ustensiles et restes de nourriture sont éparpillés sur, autour et sous toutes les surfaces disponibles, à différents stades de délabrement. Les assiettes et les plats de terre cuite (sales pour la plupart) sont empilés sous le plan de travail et sous l'évier de bois, du côté est, les plats de cuisson métalliques sur le fourneau, au nord. L'assortiment de brûlures, de taches et d'entailles qui couvrent le plan de travail est tel que sa couleur d'origine a disparu depuis longtemps.

La cuisine est le domaine de Gunther le cuisinier et de ses trois assistants ; les autres habitants de l'Aire évitent très soigneusement ce foyer d'infection. L'évier se vide directement sur la paroi rocheuse orientale. Cependant, comme l'eau doit y être amenée des ateliers, il n'est pas utilisé aussi souvent qu'il le faudrait ! Les repas sont loin d'être appétissants mais, malgré l'environnement, Gunther arrive toujours à faire en sorte qu'ils ne soient pas vraiment dangereux !

La zone 6b constitue le garde-manger. Des morceaux de bœuf et de porc y sont suspendus au plafond par d'énormes crochets, des sacs de farine, des tonneaux de poissons salés et de fruits séchés y sont entreposés. Des étagères supportent de petits flacons de terre cuite remplis d'herbes et d'épices. La porte extérieure a été démolie il y a vingt ans afin de faciliter le transport des provisions amenées par le monte-charge (depuis la Cour de la Joie).

Les Ateliers (zone 7)

Tous les ateliers sont regroupés dans un même bâtiment — ils sont répartis sur trois étages, quoique le rez-de-chaussée ait été transformé en entrepôt. Ils sont tous fermés la nuit, mais Klaus, qui a sa propre clé, travaille souvent tard le soir. Un grand moulin à vent fournit l'énergie indispensable au fonctionnement de certaines machines.

7a. Forge

Lorsque les aventuriers entreront ici pour la première fois, remettez aux joueurs le *Document 7*, une vue des lieux. Il est essentiel qu'ils aient l'occasion de l'examiner ; ils pourront ainsi se rappeler ultérieurement que les épées d'apparat accrochées sur le mur du fond ressemblent à celles du *Document 6*, le Deux d'Epée ; c'est là qu'ils mettront la main sur le *Document 8*, le Valet de Denier.

C'est ici que travaille Klaus, l'armurier. Balafre a décidé d'entraîner ses hommes au maniement des armes d'hast et une demi-douzaine en ont été fabriquées pour l'instant. Un bac rempli d'eau destiné au trempage des métaux travaillés est posé par terre.

Les deux belles épées qui ornent le mur datent de l'époque où les Principautés Frontalières existaient à peine ; une paire d'épées de duel à deux mains complètent le tableau. Le *Document 8* est dissimulé dans la garde d'une des premières dont l'extrémité est facile à arracher — vous pouvez même l'enrouler pour mieux simuler son état lors de sa découverte.

7b. Minoterie

La salle est dominée par une énorme machinerie qui, en une série de pièces de bois, relie deux meules à un axe vertical allant du sol au plafond. Au centre, une trappe dans le sol est surmontée d'un trou carré dans le plafond — deux cordes passant entre ces ouvertures. Quelques sacs sont empilés contre le mur est ; un marteau et des anneaux métalliques sont posés sur l'établi de bois appuyé contre le mur nord. Dans l'angle nord-est, une échelle donne accès aux pièces 7f et 7c.

Willi le meunier produit ici la farine destinée à la cuisine. La plupart des sacs, amenés là par le monte-charge, contiennent du grain, mais quelques-uns sont remplis de farine et vont bientôt être emmenés dans la réserve, au niveau supérieur.

L'établi appartient à Klaus — Willi n'ayant pas besoin de tout l'espace disponible, l'armurier vient souvent passer le temps en sa compagnie, moments au cours desquels il martèle ses anneaux pour réaliser une cotte de mailles.

7c. Réserve/Brasserie

Des piles de bois de chauffage et des sacs de farine occupent une partie de cette pièce. Un bac à eau et des seaux sont rangés dans l'angle sud-est et une sorte d'énorme bahut a été installé au milieu du mur ouest. Une échelle dans l'angle nord-est s'enfonce dans le sol jusqu'à la pièce 7f et rejoint aussi une trappe du plafond. Dahlbert le brasseur vient souvent ici pour surveiller l'évolution de sa dernière cuvée de

bière — c'est aussi l'occasion de dégustations attentives et judicieuses du breuvage ! Des couvercles permettent de fermer hermétiquement les seaux au moment de la fermentation.

Le "buffet" n'a pas de fond — il abrite un monte-charge étonnant : une corde d'une longueur incroyable descend jusqu'au fond du puits, à 180 m de profondeur. Cette corde est enroulée plusieurs fois autour d'un tambour (que l'axe du moulin peut activer) installé dans la partie supérieure du meuble. Des boucles métalliques placées à intervalles de 15 m reçoivent les charges, qui sont ainsi transportées dans un sens ou dans l'autre selon les besoins (à condition qu'il y ait toujours quelqu'un pour les décrocher une fois arrivées à destination !). L'envoi de seaux dans le puits permet de renouveler la réserve d'eau.

7d. Menuiserie

Contre le mur ouest se trouve un établi pourvu d'un grand étau de bois ; des étagères à outils sont fixées au mur nord et des planches appuyées contre le mur sud. L'essentiel de la pièce est dominé par un énorme engin mécanique qu'entraîne une courroie de cuir reliée à l'axe. C'est un tour à bois.

Conrad le menuisier travaille ici. Le tour est d'une taille suffisante pour qu'il façonne des hampes de 1,20 m, à emboîter les unes dans les autres. Des éléments rangés sous l'établi permettent de convertir le tour en une scie mécanique capable de produire des planches de 2,40 m.

7e. Poterie

L'établi accolé au mur sud porte une grande variété d'outils étranges et un petit four. Des pots de terre cuite aux formes vraiment curieuses sont posés sur l'étagère du mur ouest. Un tonneau, deux sacs et un tour de potier entraîné par l'axe occupent la partie nord.

Même si les personnages ne sont pas familiarisés avec les objets que l'on peut trouver chez un potier, l'étagère de pots encore bruts (qui attendent de passer au four) devrait leur permettre de deviner l'usage de cet endroit. L'argile des sacs est bien sèche, alors que celle du tonneau a déjà été imprégnée d'eau prise dans la pièce 7c ; elle est maintenant prête à être travaillée. Nicholas le potier se livre généralement à ces activités l'après-midi.

7f. Réserve (Atelier de Yazeran)

Ce qui était autrefois l'atelier de Yazeran sert maintenant à entreposer des bûches et des vieux meubles destinés au chauffage.

A l'extrémité sud, un fourneau est surmonté d'un antique réservoir à eau métallique. Deux cordes — une partie du monte-charge — traversent verticalement la pièce, entrant et sortant par deux ouvertures carrées ; une échelle de bois mène à une trappe dans le plafond (coin nord-est).

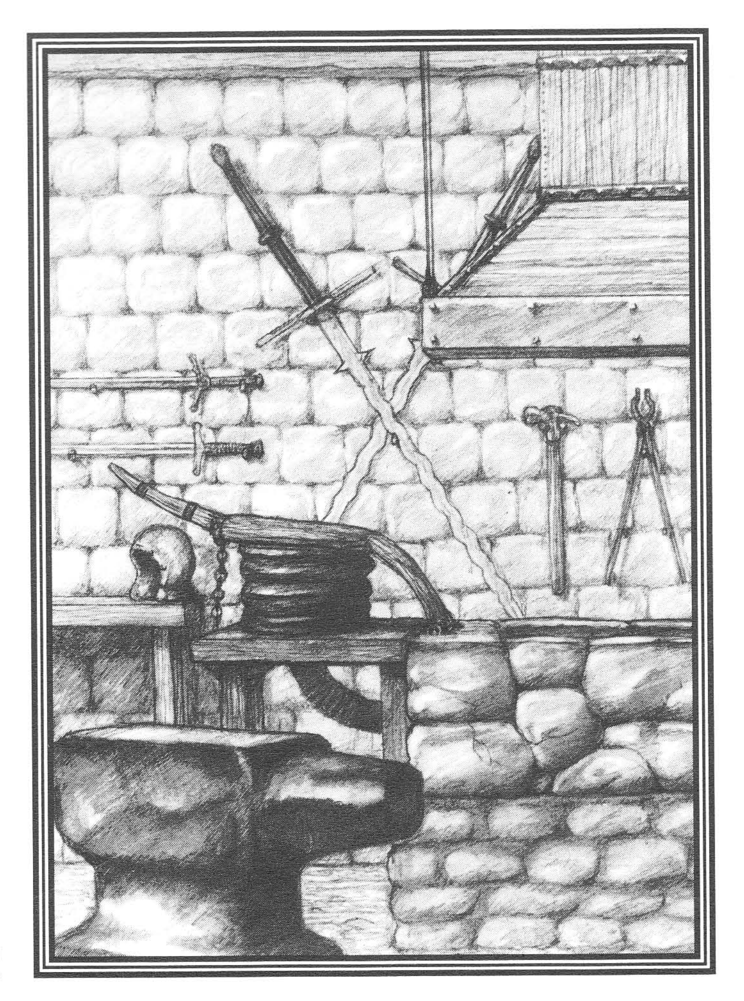
Une hampe de bois de 1 m, à l'extrémité ornée d'un gros pommeau, se trouve parmi le matériel usagé. C'était la partie supérieure du vieux mât de drapeau — si les aventuriers demandent à Norbert ce qu'il est devenu après avoir été remplacé, il leur sera répondu qu'il a été rangé ici.

Lorsque le pommeau aura été arraché de son support, il révélera une cavité dans laquelle est caché le Cristal d'Air (*Document 9*).

7g. Orgue

Cette salle est à moitié remplie de tubes et de canalisations. Une sorte de bureau couvert de petits leviers blancs et noirs et un tabouret de bois sont installés sur une estrade. Un personnage connaissant la *Musique* reconnaîtra un instrument particulièrement complexe s'il réussit un Test d'**Int**. Il s'agit d'un orgue à vapeur construit par Yazeran pour son propre plaisir. Il ne fonctionne que lorsque le fourneau de la pièce 7f est allumé et que l'eau du réservoir a eu le temps de chauffer — ce qui prend environ une demi-heure.

Au fond de la chapelle, un passage secret mène à la tombe du Nain. La porte s'ouvre par une pression sur une pierre mobile du mur (c'était un de ses mécanismes préférés).



Le Moulin à Vent

Le bâtiment qui abrite les ateliers est surmonté d'un moulin à vent, lequel fournit l'énergie nécessaire au fonctionnement de la minoterie, du tour à bois et des soufflets. Toute personne possédant la compétence *Travail du Bois*, *Travail du Métal* ou *Technologie* réalisera en réussissant un Test d'**Int** qu'il est d'origine naine. Il est fait de bois léger, et les zones de tension sont renforcées par des traverses de bronze soigneusement ajustées. L'ensemble de la structure, posé sur un habile système de pivot étanche, tourne pour suivre le vent.

Il serait logique que les aventuriers cherchent le Cristal à cet endroit, mais il ne renferme aucun secret, si ce n'est peut-être pour les bâtisseurs de moulins.

Quartiers Privés (zones 8-25)

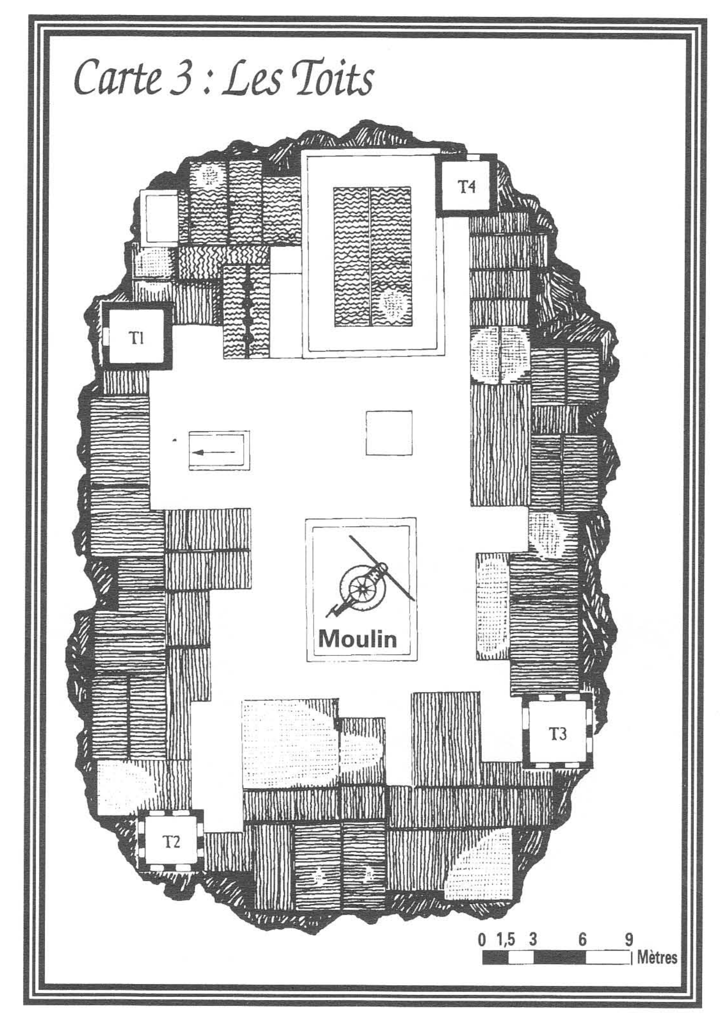
Les quartiers d'habitation ont pratiquement tous été construits sur la même base : une surface carrée à laquelle est rattachée une zone rectangulaire. Il y a toutefois quelques variations d'une pièce à l'autre.

La Chambre de Base

Le plafond est haut de 3 m ; le mobilier se compose d'un bureau accompagné de deux chaises, de deux lits sous lesquels un coffre est rangé et d'une cheminée à foyer ouvert. L'éclairage est assuré par deux fenêtres pourvues de solides volets de bois (**R** 2, **D** 3). Une échelle de bois permet d'accéder à un petit espace de rangement aménagé en hauteur. Les variations sont indiquées dans les différentes descriptions.

8. Très Haut Gregor

Les quartiers du Très Haut sont plus luxueusement meublés que ceux des autres moines ; ils bénéficient de la chaleur de la cuisine et d'un accès direct à la bibliothèque.



La chambre fait aussi office de bureau ; en plus du lit, elle contient une grande table de travail (couverte de parchemins, de plumes, de sceaux officiels, etc.) et une seule chaise (les visiteurs se doivent de rester debout). Un important trousseau de clés de bronze est accroché à la porte de la bibliothèque — elles permettent d'ouvrir toutes les serrures de l'Aire.

Dans le grenier se trouve un petit coffre qui sert au vieillard à ranger ses vêtements et ses effets personnels : un peigne d'ivoire cassé, deux pièces en jade d'un jeu d'échecs valant 20 CO chacune et un petit recueil de proverbes. Le balcon qu'il partage avec Norbert domine toute la partie nord du monastère ; Gregor y a installé un grand fauteuil et y passe maintenant des heures à regarder distraitement le paysage.

9. Maître des Bannières Norbert

Le mobilier est ici composé d'un grand lit, d'un petit bureau sous lequel sont rangés plusieurs livres de compte et de trois coffres. L'un contient des vêtements, les deux autres sont soigneusement fermés (**DS** 30) car ils protègent les finances et les trésors de l'Aire — ou du moins ce qu'il en reste.

Si les aventuriers insistent, Norbert les ouvrira, mais à contrecœur — il leur faudra le convaincre que c'est vital pour leur mission et il se montrera aussi peu gracieux que possible. Le premier renferme 2385 Pistoles, le deuxième 6 pierres précieuses valant 500 CO chacune, 3 autres pierres valant 750 CO, une paire de chandeliers ordinaires en argent valant en tout 300 CO et une statuette d'argent représentant un chevalier agenouillé, d'environ 30 cm de haut d'une valeur 100 CO. Le socle hexagonal de cette miniature peut être ouvert — il contient le *Document 10*, le Trois de Bâton.

La pièce 9a est étroite, encore réduite par quatre solides mâts qui vont du sol au faîte du toit. Sur une étagère du mur sud sont posés une paire de hampes (une est brisée) et des pommeaux décoratifs. Le long du mur nord, des drapeaux roulés et une boîte à parchemins sont rangés dans une série de casiers

Grâce aux petites trappes surmontant les mâts, les bannières peuvent être hissées depuis cet endroit. Leur liste et leur signification sont notées sur le parchemin. La plupart des combinaisons concernent les conditions météorologiques, les risques de chutes de pierres, de présence de bandits et autres incidents.

Deux drapeaux blancs réservés aux annonces des décès dans la communauté (la majorité des moines considèrent qu'ils sont porteurs de malchance et ne les toucheront pas) couvrent une paire de sacoches de selle dans lesquelles sont dissimulées les 843 CO prélevées sur les fonds du monastère par Norbert.

10. Gunther le Cuisinier

Gunther refuse catégoriquement de partager sa chambre. Ses trois aides dorment à l'étage intermédiaire de la Tour 1 car ils sont d'accord sur un point : l'odeur qui y remonte est moins atroce. Le lit est assez grand pour accueillir deux personnes de taille normale et la pièce est encombrée de débris de toutes sortes.

11. Mortmore, Paulus et Gerhardt

Ces trois-là sont compagnons de chambrée depuis des années. Ce sont les meilleurs amis du monde, mais ils parlent rarement avec les autres moines. Leurs quartiers sont organisés en territoires aux limites précises établies depuis longtemps.

12. Siggi le Tailleur et Nicholas le Potier

Siggi travaille sur place et des coupes de drap sont empilées tout autour de la pièce, les aiguilles et le fil étant rangés avec le *Document 11* — une moitié du Deux de Coupe — dans des boîtes entassées les unes sur les autres. Siggi niera l'avoir en sa possession car, selon les instructions laissées par Yazeran, chaque carte devait rester associée au même métier — techniquement, Klaus et Siggi ont donc enfreint la consigne en partageant celle-ci. Toutefois, si le tailleur est convaincu qu'il n'aura pas d'ennuis, il finira par remettre la moitié qu'il possède. De toute façon, l'énigme peut être résolue sans elle.

13. Klaus l'Armurier et Sac-à-Puces le Chien

Klaus sera certainement un des principaux intervenants de l'aventure et les PJ le rencontreront sans doute très rapidement. Il possède la moitié d'une carte (*Document 12* — le Deux de Coupe), cachée sous ses vêtements, dans sa malle. Si les membres du groupe tentent de monter dans le grenier, ils seront gênés par de nombreux fils tendus en travers et s'apercevront que les barreaux de l'échelle ont été enduits de guano de yak-yak et de graisse — Reiner, Siegfried et Johann, des voisins de Klaus, sont responsables de cette mauvaise farce mais seront l'image même de l'innocence s'ils sont interrogés.

14. Reiner, Siegfried et Johann

En dehors de la présence de trois lits, cette pièce n'a strictement rien de remarquable.

15. Balafre le Capitaine des Gardes

Les quartiers de Balafre sont tellement propres et bien rangés que l'on pourrait les croire inoccupés — ils ne reflètent aucune personnalité. C'est bien là leur seul caractère particulier.

16. Salle de Garde/Meurtrières

Cet endroit ne contient pas grand-chose, à l'exception de plusieurs arcs courts, des carquois de flèches rangés dans un coin et de l'échelle placée en dessous de la trappe du plafond. Dans la partie ouest, le mur est pourvu de meurtrières et le sol percé en plusieurs endroits.

Cette salle, qui surplombe la paroi rocheuse, est située directement au-dessus du pont. Bien qu'elle soit rarement utilisée — sauf par Balafre, pour l'entraînement — c'est un des principaux postes de défense de l'entrée. Les arcs sont en mauvais état ; chacun d'eux a 10% de risques (cumulatifs) de se briser par flèche décochée. Si cela se produit, l'archer doit réussir un Test de *Risque* pour ne pas être blessé accidentellement.

17. Albrecht, Chedwic et Karl

En dehors de la présence de trois lits, cette pièce n'a strictement rien de remarquable.

18. Karolus, Yorgi et Bruno

Ces trois-là apprécient les petites beuveries en dehors des heures autorisées. C'est pourquoi ils ont discrètement acheté à Dahlbert une petite barrique de bière qu'ils ont cachée sous le lit de Yorgi.

19. Infirmerie

Selon toute apparence, voici la salle de torture ; les moines lui ont donné le nom officieux de "donjon". Un seul banc de bois, muni de fers, y est installé, près d'une quantité incroyable de couteaux, de pinces, de brucelles, de scies et autres instruments déplaisants empilés sur une table. Des morailles et des fers attendent dans la cheminée éteinte. Sous la table est posée une caisse pleine de pots de terre cuite — ils contiennent différentes herbes, à usage médical ou culinaire.

Les moines font tout leur possible pour ne pas venir ici, car le médecin/dentiste/chirurgien/barbier n'est autre que Gunther le cuisinier. Il assume cette tâche avec la même subtilité qu'il applique à sa cuisine — personne n'est mort de ses soins, mais son travail inspire peur et dégoût. Sans aucun doute, le confort de ses patients est pour lui d'un intérêt mineur.

20. Willi le Meunier, Conrad le Charpentier, Bernard et Stefan

Cette chambre surpeuplée abrite un quatuor particulièrement vivant, source de nombreuses plaintes pour tapage. Contre toutes les règles, Bernard et Stefan cachent sous leur lit deux épées d'entraînement en bois.

21. Bruno l'Aîné, Dahlbert le Brasseur, Dieter et Patch

Les personnalités très diverses des occupants de cette chambre sont souvent sources de disputes. Les gens qui passent par là ont régulièrement l'occasion d'entendre des échanges coléreux. Dahlbert détient le *Document 13* — le Sept de Deniers — dans son coffre.

22. Chambre d'Hôtes Confortable

C'est la plus luxueuse des chambres réservées aux gens de passage : on y trouve tapis épais, tentures sur les fenêtres comme sur les volets, eau renouvelée quotidiennement par un moinillon et autres attentions, modestes mais néanmoins importantes.

Quatre des aventuriers l'occuperont pendant leur séjour — en tout cas, ceux qui auront fait bonne impression sur Norbert. Si aucun ne lui en paraît digne, il sera tenté de leur en faire payer la pension, mais il y renoncera rapidement s'il est défié, car il a peur que les visiteurs n'aient rien à voir avec la prophétie et qu'ils aient été envoyés par le culte de Véréna pour dépister sa fraude.

23. Cave à Vin

La pièce carrée qui sépare les deux chambres d'hôtes ne possède qu'une issue secrète, qui fait face à celle du hall. Comme pour toutes les portes cachées réalisées par Yazeran, une pression sur une pierre mobile en déclenche l'ouverture — les traces d'usure accordent aux recherches un bonus de +10. La cave ne contient qu'une douzaine de tonneaux de vin.

24. Chambre d'Hôtes

Les aventuriers en excès seront logés ici (si le groupe compte plus de quatre membres). Cette pièce est semblable aux chambres des moines, mais peut recevoir des lits supplémentaires si nécessaire.

L'Oratoire (zone 25)

Ce petit oratoire consacré à Véréna est généralement utilisé individuellement ; les rites communs se déroulent dans le hall. Cependant, la proximité des zones réservées aux gardes (14-15) le rend très bruyant, et la plupart des moines préfèrent effectuer leurs dévotions dans leurs propres quartiers. Des petites niches creusées dans les murs attendent de recevoir des offrandes, mais elles ne contiennent actuellement que quelques restes de bougies ou des bâtons d'encens consumés. Un autel de bois très simple occupe l'extrémité ouest de la pièce.

Un examen approfondi du sol révélera le contour d'une trappe cachée ; une grande dalle de pierre soigneusement ajustée a été sculptée pour ressembler au reste de la surface. Des leviers ou autres outils similaires seront indispensables pour la soulever — une *Force* totale de 8 devra leur être appliquée et un maximum de deux personnes pourront s'y essayer simultanément. Les moines verront d'un très mauvais œil une telle profanation.

25a. Tombe de Yazeran

La trappe mène à l'ancienne chambre de Yazeran. Après sa mort, c'est devenu son tombeau et son emplacement a été oublié de tous, sauf des plus âgés. Cette pièce carrée ne contient qu'un simple sarcophage de pierre avec à sa tête un faucon de pierre sur un piédestal, et un coffre posé contre le mur.

De par sa race, Yazeran était mal à l'aise dans un endroit aussi exposé que l'Aire. Au moment de la reconstruction, il y a donc ajouté cet espace plongé dans la roche, un passage secret menant à son atelier. A sa mort, les moines ont vidé sa chambre et scellé la trappe de l'oratoire (à l'époque, une salle de garde). Ils n'ont jamais découvert la porte secrète.

Le maçon avait sculpté le faucon à la demande du Nain ; c'est une réplique de celui qui, selon la légende, se trouve toujours dans la Salle des Rois à Kadar-Gravning. Yazeran avait ensuite passé plusieurs années à l'enchanter afin qu'il garde son tombeau. Toucher au sarcophage ou au coffre le fera s'animer avec un cri déchirant. L'oiseau s'envolera alors de son perchoir pour attaquer les profanateurs.

Ce faucon de pierre possède le même profil qu'un corbeau. Il peut repérer les créatures invisibles ou dissimulées par la magie et son attaque est considérée comme magique (elle affecte les créatures éthérales et celles qui sont immunisées contre les armes non-magiques). L'oiseau est lui-même immunisé contre ce dernier type d'armes ; de plus, cette cible étant petite et très agile, les attaquants subiront un modificateur de -10 en **CC**.

Le visage étant toujours visé, vous n'aurez pas à déterminer où portent les coups. Seuls les casques à ventail et les boucliers offriront une protection — un casque ouvert sera totalement inefficace ! Les parades et esquives en revanche ne seront pas affectées. Tous les coups critiques seront portés à la tête ; un résultat de 13+ sera assimilé à 9.

Si les aventuriers triomphent du faucon, ils découvriront dans le coffre (ni fermé ni piégé) la fortune de Yazeran : 7368 CO, un rubis monté en pendentif valant 2000 CO, quatre émeraudes de 400 CO chacune et 30 pièces d'échecs en jade ; les pions valent 5 CO, les autres figures 20. Les deux pièces manquantes sont dans la chambre de Gregor (zone 8) — le jeu complet vaut 750 CO.

Une *Force* totale de 10 doit être appliquée au couvercle du sarcophage pour le soulever — quatre personnes peuvent associer leurs efforts. Seul le cadavre desséché d'un Nain, enveloppé dans un linceul blanc, apparaîtra alors. Déranger le corps pourrait provoquer le retour du fantôme de Yazeran, venu réprimander les indélicats !

Le Conseil de l'Aire

Le Capitaine des Gardes Udo "Balafre" Schwerner préside une réunion dans le Grand Hall de l'Aire

Il se tient sous le balcon de la célèbre bibliothèque du monastère ; le Maître des Bannières Norbert (représentant comme d'habitude le Très Haut Gregor) est installé à sa droite, et de l'autre côté, Mortmore (délégué des frères supérieurs).

Mortmore, toujours à cheval sur les traditions, porte l'habituelle robe monacale en laine brute dépourvue d'ornements ; Norbert a accru le confort de la sienne en lui ajoutant une cape de fourrure pour lutter contre les vents glacés. Dans les deux cas — et ce n'est pas chose courante — la laine des moutons de montagne n'a pas été décolorée pour atteindre au blanc traditionnel du culte de Véréna ; elle a gardé ses tons mélangés de gris, de marron et de noirs. Dans ce monastère où l'existence est plutôt dominée par le travail que par la contemplation, le côté pratique n'a pas été oublié.

Schwerner, membre laïc de la communauté, est autorisé à porter des vêtements plus adaptés au mercenaire à la retraite et au capitaine de la garde qu'il est. Leur coupe est modeste et ne tient pas compte de sa main perdue. Il n'en complète pas moins presque toujours sa tenue d'une armure de cuir ou d'une chemise de mailles glissée sous sa tunique. Il porte aussi une épée ordinaire de fabrication impériale (sa garde est trop stricte pour être tiléenne), sans doute acquise à Altdorf ou à Nuln.

Le balcon et les tentures qui y sont suspendues sont décorés des symboles de Véréna, la divinité qui veille sur le monastère ; elle y est présentée sous ses deux aspects : détentrice de la justice et maîtresse de la connaissance. Les statues — un des trésors de l'Aire — ont été réalisées en 2441-2 par le célèbre sculpteur de Miragliano, Angelo Fittorini, dans un onyx du blanc le plus pur offert par les Nains de Karak-Varn en hommage à l'œuvre de Yazeran. Toutes deux ont été taillées en plusieurs morceaux dans l'atelier de l'artiste, dans sa ville natale, puis transportées au couvent et assemblées par Fittorini. Il aurait affirmé avoir trouvé cette expérience terrifiante, l'emplacement du monastère ayant déclenché chez lui un vertige monumental. Les historiens spécialisés dans l'art de Miragliano maintiennent que ce voyage l'a empêché d'achever les sculptures du toit du Palais Ducal qui devaient être réalisées *in situ*. Personne n'aurait jamais vu ce travail mais, selon ces mêmes historiens, la question n'est pas là...

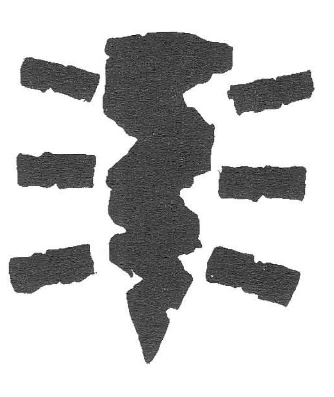
Un détail est inhabituel : la statue de gauche tient son épée levée ; la plupart des représentations de Véréna, divinité de la justice, ont l'épée pointée vers le bas, car la déesse n'use de la force qu'en ultime sanction. Elle ne devient guerrière que lorsque la raison n'est pas venue à bout de la dispute. Le sens exact à attribuer à cette différence a amené de nombreux moines à en débattre longuement.

Bien que l'Aire soit principalement vouée à la connaissance, les deux aspects de Véréna ont une importance égale dans la décoration du hall. Sur la balustrade sculptée, l'épée et la balance de la justice sont accompagnées de la chouette, l'animal favori de la déesse, et d'un parchemin qui symbolise la connaissance. Les deux piliers qui soutiennent le balcon se rejoignent pour former une arche de pierre (que Yazeran aurait personnellement sculptée), représentant les deux plateaux d'une balance, et leur partie supérieure est décorée de branches stylisées de denkraut, une plante grimpante de la famille des chèvrefeuilles dont la sève est employée par les herboristes pour soulager les migraines et améliorer la concentration. C'est par tradition une plante sacrée pour le culte : selon la légende, elle fut donnée à Véréna en cadeau de mariage par la déesse-mère Rhya à l'occasion de son union avec Mórr, le dieu de la Mort.

Le Grand Etendard de l'Aire est suspendu derrière Balafre. Presque tous les monastères du Vieux Monde — même ceux dédiés aux divinités pacifiques — possèdent une bannière qu'ils sortent pour les processions religieuses ou lorsque leurs pensionnaires se mêlent à une force militaire. Les motifs du Grand Etendard sont dominés par l'Epée de la Justice de Véréna, illuminée de l'allégorique lumière de la Vérité due aux deux Soleils de la Sagesse et entourée des symboles de la connaissance. Richement travaillé en fils d'or et d'argent sur velours cramoisi, le Grand Etendard a été créé par la maison-mère du culte à Nuln, quelque quatre-vingts ans après le Conclave de Nuln de 2432. Cette conférence a représenté un tournant dans l'histoire du monastère car, à cette occasion, l'immense exploit réalisé par Yazeran a été reconnu et le statut de l'Aire officiellement confirmé par l'Eglise de Véréna.

Les autres bannières sont des donations de riches frères convers et d'utilisateurs de la bibliothèque reconnaissants. La plus haute, à gauche, provient de l'Université de Nuln — avec qui l'Aire a des affinités particulières — et fait partie d'une paire dont l'autre unité orne la chapelle de Véréna dépendant de la bibliothèque de l'Université. Celle qui est en dessous a été offerte par la Guilde des Avoués et des Avocats de Talabheim ; l'épée et le livre y mettent en valeur l'aspect de la déesse qui règne sur la justice. Cet emblème est assez proche de celui du culte de Solkan, le dieu de l'Ordre, bien que, pour celui-ci, le livre soit toujours ouvert et l'épée plongée dans ses pages.

Le style tiléen transparaît dans la bannière de droite ; c'est une des plus récentes, un cadeau accompagné de traités d'alchimie arabe rares, dû à Giovanni Badrinatti, seigneur de la Principauté Frontalière d'Organza Nova. Badrinatti a porté les bannières de Véréna et de sa fille Myrmidia pendant une guerre interminable contre la principauté voisine de Rif al-Sakhr ; après un siège réussi, il a réussi à les hisser au haut des remparts de la capitale ennemie.







L'Attaque

Pendant que les aventuriers mettent l'Aire sens dessus dessous en suivant le jeu de piste de Yazeran, les troupes de l'Alliance de la Hache Sanglante, commandées par Radzog, se rapprochent de leur cible. Les gobelinoïdes vont passer à l'attaque et mettre le groupe sous pression pendant sa recherche du Cristal salvateur.

Qui Va Là ?

Selon la prophétie de Yazeran, les PJ doivent arriver à l'Aire *"au temps d'un besoin tel que rien ne le surpasse"*, lorsque *"l'ennemi le plus vieux arrivera des cimes"*. Or, jusque-là, rien ne permet d'envisager le moindre danger, encore moins d'avoir une idée de sa nature.

Des personnages entreprenants voudront peut-être en apprendre plus grâce à la divination ou d'autres procédés. Il vous faudra juger la méthode employée, déterminer le moment où elle interviendra et son degré de réussite. Tout dépendra aussi de la quantité d'informations que vous voudrez transmettre.

"L'ennemi le plus vieux " désigne les orques de l'Alliance de la Hache Sanglante, car ils ont forcé Yazeran à fuir jusqu'à l'Aire. D'un autre côté, les joueurs peuvent croire qu'il s'agit du Chaos, l'éternel ennemi du monde, ou de quelque chose de complètement différent. En tout cas, laissez-les interpréter la prophétie comme ils l'entendent.

L'utilisation de la compétence *Divination* ne fera peut-être guère plus qu'indiquer l'approche du danger par la montagne. D'un autre côté, si le test est réussi avec une bonne marge et que vous voulez vous montrer généreux, elle indiquera la présence de gobelinoïdes en grand nombre, de quelle direction ils viennent et le moment approximatif de leur arrivée.

Des prières dans l'oratoire peuvent aussi donner des indications. Déterminez-en normalement le résultat en tenant compte du comportement des aventuriers dans le monastère et en appliquant au jet un modificateur pouvant aller jusqu'à +/- 50 en fonction de leur statut actuel vis-à-vis de Véréna.

Une supplique entendue aboutira aussi bien à un bref éclat vert à travers une fenêtre qu'à une vision à grande échelle permettant d'estimer la taille et la position de la troupe ennemie. Si les prières concernant le danger qui approche (voir *Minuter l'Attaque*) sont faites tardivement, le résultat pourrait même en être le premier contact visuel avec la horde d'orques !

Minuter l'Attaque

Cette partie de l'aventure se divise en trois phases distinctes. Tout d'abord, *l'approche* — les gobelinoïdes sont repérés et les occupants du monastère n'ont que peu de temps pour se préparer. Ensuite, *l'arrivée* — Radzog et ses guerriers montent leur camp et se préparent à attaquer ; les assiégés ont la possibilité de parlementer et d'établir des défenses de dernière minute. Enfin, *l'attaque* proprement dite.

Le minutage est crucial si vous voulez maintenir la pression. Si les joueurs savent que le temps leur est compté, la recherche du Cristal prendra un caractère d'urgence qui stimulera l'ambiance ; sinon, celle-ci risque de retomber.

La *phase d'approche* devrait démarrer avant que les trois ou quatre derniers indices soient découverts — les PJ ne sont pas au bout de leurs peines, mais semblent en mesure de résoudre l'énigme et de trouver la pierre à temps pour repousser l'ennemi.

La *phase d'arrivée* débute au moment où il ne manque plus qu'une ou deux cartes et s'achève lorsque les aventuriers ont résolu le mystère. Cela peut prendre deux minutes ou plusieurs heures, selon la vivacité d'esprit de vos joueurs. Vous pouvez, si nécessaire, prolonger cette période par de longues négociations entre assiégeants et assiégés ou des dissensions au sein du monastère. Par exemple, tous les moines ne sont pas d'accord sur la nécessité d'organiser leur défense. Certaines idées vous sont présentées dans la section correspondante.

La *phase d'attaque* commence au moment où les PJ trouvent la solution ; ils cherchent donc le Cristal pendant les premiers instants de la bataille dont l'issue dépendra du temps qu'ils mettront pour découvrir l'objet de leur quête.

Combat sur les Toits

Une grande partie des actions et des combats se passera certainement sur les toits. C'est loin d'être aussi simple qu'il y paraît dans certains films, en particulier lorsqu'une des pentes donne sur un précipice de 300 m.

Le plan des toits de la *Carte 3* vous permettra de suivre la progression de tous ceux qui s'y trouvent. Si vous voulez représenter leurs luttes avec des figurines, copiez-le à une échelle adaptée, 1 cm pour 1 m.

Mouvement

Au sommet des bâtiments, les déplacements sont réduits à une *allure prudente*. Toute personne qui tente d'aller à une *allure normale* doit réussir un Test d'**I** à chaque round (*Acrobatie* +10) pour garder l'équilibre. Si elle veut courir, elle effectue son test avec une pénalité de -20.

Zones Fragiles

Vous voyez sur la *Carte 3* que certaines surfaces sont plus fragiles que d'autres ; cela n'apparaît pas lorsque l'on marche dessus, sauf si, avant chaque déplacement, on consacre un round à vérifier le toit et si

on réussit un Test d'**Int** (*Travail du Bois* +10, *Technologie* +10). Soumises à une charge de plus de 300 Points d'Encombrement, ces zones s'effondrent en projetant l'infortuné dans le grenier, ce qui représente une chute de 1D3 m.

Sauts

A certains endroits, il est possible de bondir de toit en toit. Suivez la procédure normale, mais faites faire aux personnages concernés un Test d'**I** pour qu'ils gardent leur équilibre en prenant leur élan, et un autre à la réception.

Combat

Combattre sur les pentes d'ardoises traîtresses peut se révéler extrêmement dangereux. Tous les rounds, les combattants doivent réussir un Test d'**I** (*Acrobatie* +10) pour ne pas tomber. Ce test est renouvelé chaque fois que l'un d'eux est touché (qu'il soit blessé ou non), avec une pénalité de -10 par point de *Force* du coup dépassant la *Force* de la victime. Par exemple, un personnage de **F** 3 qui encaisse un coup de **F** 4 effectue son test à -10.

Le terrain suscite des problèmes d'équilibre et gêne aussi le combat ; tous les individus concernés subissent une pénalité de -10 en **CC**. La **CT** n'est pas affectée, à moins que les personnages n'agissent en bougeant — s'ils restent immobiles pendant la totalité du round, ils ne subissent pas de pénalité sur cette caractéristique.

Chute

Lorsque quelqu'un échoue à un Test d'**I**, il glisse et tombe. La *Carte 3* vous montre l'inclinaison des différentes sections de toits — bien évidemment, la chute se fait toujours vers le bas. Si le maladroit se tient sur le faîte, il peut partir de n'importe quel côté — avec un Test d'**I** réussi (*Acrobatie* +10), il contrôle cette direction.

Le fait de perdre pied n'est pas dangereux en soi. Mais la chute qui s'ensuit peut s'avérer fatale. Avec un Test d'**I** à +10 (*Acrobatie* +10), la glissade est stoppée avant le moment fatidique. S'il échoue de dix points ou moins, le personnage reste accroché au rebord par le bout des doigts. Il peut alors tenter de remonter (il est considéré comme *inerte* tant qu'il n'a pas réussi) ou se laisser tomber au sol — une descente contrôlée, assimilée à un *saut* et non à une *chute*. Bien sûr, lorsqu'il se trouve au-dessus du précipice, ce n'est pas d'un très grand réconfort.

S'il est resté sur le toit, il peut essayer de se relever au round suivant — jusque-là, il représente une cible *inerte*.

Toits Mouillés

Différentes formes de magie élémentale vont sans doute intervenir durant la bataille ; un partie (voir l'ensemble) des toits risque donc de se retrouver mouillée. La surface sera alors encore plus dangereuse et les Tests d'**I** se feront avec un modificateur supplémentaire de -10.

Points de Destin

Comme vous avez pu le constater, la lutte dans cette zone va être très dangereuse ; les Points de Destin y seront sans doute rapidement dépensés. Dire à un joueur : *« C'est bon, ton personnage n'est finalement pas tombé. »* n'est ni dramatique ni pittoresque. Voici donc quelques idées de présentation :

La Prophétie : Nous avons déjà vu que l'arrivée des aventuriers et l'attaque des orques ont été annoncées par Yazeran. Par là même, vous êtes autorisé à faire intervenir la chance, et les PJ pourraient se croire protégés par le pouvoir de la prophétie jusqu'à ce que leur mission soit remplie. Les moines interpréteront les événements en ce sens en hochant la tête d'un air entendu à chaque incroyable retournement de situation.

Le Fantome de Yazeran : C'est un candidat idéal pour lancer des avertissements de dernière minute, indiquer des voies de secours, etc. Si un Nain est en grand danger, il apparaîtra soudainement et combattra épaule contre épaule avec son frère de race, ne disparaissant que lorsque les peaux-vertes auront réalisé qu'il n'inflige pas de dommages. Il pourra même charger, suspendu dans l'air, vers quelqu'un s'apprêtant à faire le Grand Saut et lui porter une solide bourrade pour le renvoyer sur le toit le plus proche.

Rappelez-vous que Yazeran a le sens de l'humour — la preuve, ses facéties pendant les cours d'Albrecht — vous pouvez donc donner un tour souriant à ses apparitions. Mais prenez soin de ne pas lui laisser tout le travail — même le fantôme d'un mage nain, aussi puissant qu'il ait été, ne peut être partout à la fois.

Les Oiseaux : Les yaks-yaks, très excités par l'attaque, forment un immense nuage tournoyant ; ils s'appellent allègrement, plongent pour se repaître des carcasses, etc. Lorsqu'un personnage est sur le point de succomber, un ou deux oiseaux peuvent se jeter au visage de son adversaire et le faire trébucher, voire lui infliger un coup automatique de **F** 1 — peut-être lui arracheront-ils un œil au passage. Si l'aventurier tombe dans le vide, une nuée d'oiseaux s'abat sur lui et dévie sa chute de sorte qu'il atterrisse sur une corniche, à moins qu'il ne soit retenu par un des crochets garnis d'appâts que les moines suspendent à des cordes. Limitez cependant le recours à de telles solutions aux cas d'extrême urgence, car le procédé ne sera pas toujours apprécié de tous.

La Phase d'Approche

L'apparition des orques rappellera aux joueurs que leurs personnages doivent trouver rapidement le Cristal d'Air afin de remplir la prophétie et de sauver le monastère.

Le jeu de piste de Yazeran est maintenant bien entamé. Alors que les PJ cherchent la troisième ou la quatrième carte, le garde de la tour 4 pousse un cri d'alarme. Balafre se dépêche de le rejoindre, suivi d'une meute de moines curieux.

Les orques ont été repérés à l'est alors qu'ils viennent de contourner une montagne relativement proche. Balafre estime qu'ils atteindront le pied du pic en moins de deux heures et double le nombre de gardes dans la tour 4 afin d'être immédiatement averti de toute évolution.

Au début, aucun détail particulier n'est visible. Ceux qui disposent de la compétence *Acuité Visuelle*, d'une longue-vue ou d'un instrument similaire peuvent estimer la taille de la troupe en réussissant un Test d'**I** (*Evaluation* +10) — au moins deux ou trois cents créatures. Au bout d'une heure, il est possible de distinguer le dessin d'une hache ensanglantée sur les plus grandes bannières — le symbole de l'Alliance de la Hache Sanglante est identifié sur un Test d'**Int** réussi (*Histoire* +10, *Héraldique* +10).

Les Gardes

Balafre passe sans cesse d'une tour à l'autre, se rend dans les ateliers et les quartiers de ses hommes. C'est la première fois que le monastère est menacé et, bien qu'il ait soigneusement entretenu les défenses et maintenu ses subordonnés actifs, il n'a jamais vraiment pensé que cela s'avérerait un jour utile.

Même maintenant, lui et ses troupes ne sont pas inquiets. Pour lui, c'est une occasion inattendue de s'entraîner et il arpente la cour en

criant beaucoup. Il ne s'arrête pas un seul instant, afin de prouver que Ses Gars N'ont Peur de Rien. Ils pourront ensuite aller savourer une chope de bière.

Les Moines

Les moines ne laissent paraître qu'un peu de curiosité. Tout le monde *sait* que le couvent est imprenable — Yazeran l'a bâti à cette fin. De plus, avec Balafre, les gardes, les PJ et la prophétie, pourquoi s'inquiéter ? La vie continue normalement, à son rythme majestueux, simplement parfois émaillée de plaintes relatives au bruit que produit Balafre. Il est très difficile d'assurer un cours avec tous ces gardes qui vont et viennent, et qui hurlent les uns contre les autres...

Les Aventuriers

Lors du premier contact visuel, les orques étaient trop éloignés pour être inquiétés par une volée de flèches ou toute autre action directe. Le contentement général vous permettra d'encourager les personnages à poursuivre leurs recherches — s'ils proposent leur aide à Balafre, il refuse d'ailleurs poliment :

« Merci, mais ce n'est pas nécessaire. C'est une bonne excuse pour faire des exercices impromptus qui rassureront les civils. Je crois que les verdâtres vont comprendre qu'ils ne peuvent pas s'emparer de l'Aire et qu'ils passeront leur chemin. Lorsqu'ils auront quitté le coin, nous alerterons l'autre côté de la passe — ils voudront certainement envoyer des troupes pour se débarrasser d'une force de cette envergure. Vous savez quoi ? Venez vous porter volontaires quand ils franchiront les murs. Ça marche ? »

Riant de sa propre plaisanterie, Balafre reprend ses activités.

La Phase d'Arrivée

Les aventuriers commencent maintenant à se sentir pressés par le temps ; ils ont pratiquement toutes les cartes en main et doivent résoudre l'énigme.

Les orques se sont arrêtés au pied du pic, où ils montent un campement de fortune. Même pour les militaires néophytes, il est évident qu'ils se préparent à attaquer le couvent.

Pendant cette période, la gravité de la situation se révèle progressivement. Au début, les moines restent sereins, persuadés de la sécurité des lieux, mais au fur et à mesure que Radzog montre l'étendue de sa puissance, leur attitude se modifie. Quand l'attaque est lancée, ils sont pratiquement réduits au désespoir.

La durée de cette phase dépend du temps que mettent les personnages pour trouver la pierre. Les incidents qui suivent vous permettront de justifier cette attente. Lorsque les PJ auront connaissance de l'emplacement du Cristal, passez à l'assaut.

Les Oiseaux

Dès le début de cette phase, les yaks-yaks adoptent un comportement étrange. Un don du Chaos a conféré à Radzog le pouvoir de contrôler les oiseaux ; il espionnera ainsi le terrain pendant la planification de l'attaque. Il voit par leurs yeux, en étant limité à un volatile à la fois, mais ne peut ni entendre ni employer des sorts de détection par leur intermédiaire. Les sorts dont il dispose sont cependant assez puissants pour lui confirmer la présence d'au moins un Cristal du Pouvoir dans le monastère, sans autres précisions.

Si des gens semblent se livrer à des recherches, il supposera qu'ils s'intéressent à la même chose que lui et les placera sous une étroite surveillance ; les aventuriers s'apercevront peut-être qu'un yak-yak les suit sans raison apparente. Si Radzog entrevoit une des gemmes en leur possession, il notera qui en est le porteur afin de le soumettre à des attentions toutes particulières pendant la bataille.

En plus de se servir d'un oiseau comme espion, Radzog a le pouvoir d'en contrôler quatre autres pour leur faire accomplir des actes simples — par exemple, s'en prendre aux yeux des adversaires. Il ne peut pas dans le même temps combattre, prononcer des incantations ou accomplir toute autre action, et il est limité aux volatiles présents dans son champ de vision.

Les Armes Secrètes

Les orques ont amené avec eux différents animaux — des loups, des mules et même quelques chameaux. Dès leur arrivée, ils déballent en outre de grandes pièces de bois et d'autres éléments de matériel. Les observateurs voient d'immenses catapultes à l'allure redoutable prendre forme au pied du pic.

Balafre et les gardes expriment leurs doutes sur la capacité de ces engins à tirer selon une trajectoire permettant d'atteindre le monastère, mais les orques sont visiblement sérieux. Balafre contrôle les murailles, s'intéresse aux points faibles, vérifie la position et l'état de toutes les armes disponibles et organise mentalement la défense de l'Aire. Sans aller jusqu'à montrer des signes de peur, il est visiblement plus tendu qu'à l'habitude — il se déplace beaucoup plus vite, parle un peu trop fort, etc.

La Réunion de Crise

Les moines réalisant que l'assaut est imminent, Gregor convoque une réunion d'urgence dans le hall et tous les religieux s'y rendent immédiatement. Les aventuriers y sont également conviés, mais par pure politesse car personne ne les écoutera. Cette réunion amènera au mieux les décisions suivantes :

1. **La lecture du compte rendu de la derniere réunion de crise est ajournée :** Un temps de discussion est nécessaire avant que cette décision soit mise aux voix. Mortmore et quelques-uns des plus âgés maintiennent que les formalités doivent être respectées, sous peine de voir le monastère sombrer dans l'anarchie, mais ils sont minoritaires.

2. **Les cours sont suspendus jusqu'à nouvel ordre :** Là encore, la question soulève des argumentations : certains participants affirment que tous les bras se doivent de protéger l'Aire, d'autres que puisque le site est imprenable et que la prophétie de Yazeran place sa sauvegarde entre les mains des aventuriers, eux n'ont pas à changer leurs habitudes. Chedwic et Albrecht hurlent l'un contre l'autre (et contre tout le monde) et en viennent presque aux coups à propos de la fiabilité de la prophétie du Nain et de sa prévoyance quant à cet événement.

3. **Un comité est chargé d'évaluer les réserves disponibles :** Cette résolution est adoptée rapidement — l'Aire étant imprenable, une attaque directe est condamnée à échouer, et les orques vont certainement assiéger le couvent. La nécessité de constituer un Comité des Réserves est présentée par Bernard et Stefan — du même avis pour la première fois. Les membres en seront Norbert (président), Gunther, Dahlbert et Willi.

4. **Un comité est chargé de consulter la bibliotheque sur tout ce qui concerne les guerres de siege :** Un autre point rapidement approuvé, car le travail qu'il implique n'est pas *trop* éloigné des activités quotidiennes et pourra être utilisé lors d'un cours futur. Bernard et Stefan se partagent la tête du comité, deux moinillons complétant chaque "équipe".

5. **Un comité est chargé de recenser les compétences des moines qui se révéleront indispensables dans la situation actuelle :** Il comprend Norbert, car il connaît tout le monde relativement bien, et Balafre (élu malgré son absence) comme conseiller militaire.

6. **Une proposition de paix est établie :** Afin qu'aucune voie ne reste inexplorée, Gregor est chargé de concocter un document à l'intention des orques et l'on demande un volontaire pour le leur porter ; Yorgi se propose instantanément. Le Très Haut commence à dicter : *« Nous, moines du monastère de l'Aire... ou bien pieux moines ? Nous devrions adopter la position morale la plus ferme... Nous, **pieux** moines du monastère de l'Aire... »*

Les Pourparlers

Au bout d'une heure, le message est achevé, écrit d'une belle plume et prêt à être remis. Certains des moines les plus âgés déplorent une telle précipitation — de leur temps, il aurait fallu des *semaines* pour rédiger un tel document. Yorgi, l'ambassadeur volontaire, est acheminé dans un panier depuis la tour 4 ; il tient le parchemin d'une main, un drapeau blanc de l'autre.

Lorsque le panier atteint le bas du pic, les gobelinoïdes curieux y ont formé une petite foule. Une demi-douzaine d'orques sombres s'avancent vers le moine d'un pas pesant alors que la nacelle touche le sol. Son occupant s'incline poliment et remet au plus proche le parchemin, qui est immédiatement dévoré.

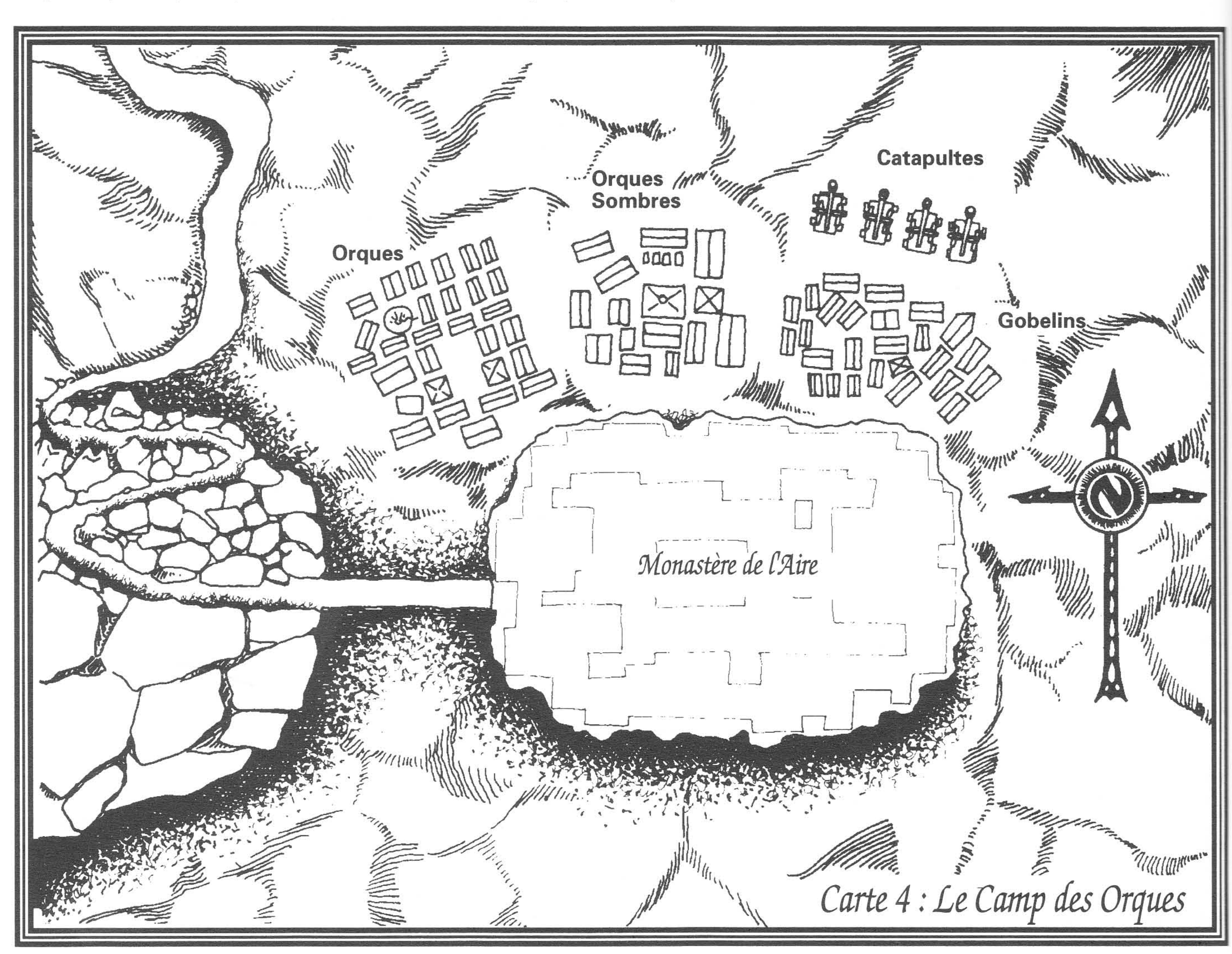
Pendant quelques instants, la masse palpitante pressée autour de Yorgi masque ce qui se passe au sol. Des cris s'élèvent jusqu'au sommet de la montagne. Des gobelins s'entassent dans le panier puis grimpent le long de la corde. La cohue, en se dissipant, révèle enfin une mare de sang par terre — tout ce qui reste de l'infortuné messager.

Sans aucun doute, les pourparlers ont échoué. Ceux qui ont fait descendre Yorgi doivent laisser filer la corde, de nombreux gobelins s'y agglutinant.

Un peu plus tard — le temps d'un ou deux événements importants, par exemple — une des machines de guerre entièrement remontées est le centre d'une activité fébrile. Elle est inclinée, tournée, soulevée — et le bras se détend d'un coup sec ; après avoir suivi une trajectoire élevée, le projectile atterrit dans l'enceinte du monastère. Décidez de son point de chute exact de manière à produire l'effet le plus intéressant et le plus dramatique possible.

Ce "don du ciel" se révèle être un morveux, enveloppé de plusieurs épaisseurs de peaux de bêtes et de tissus grossiers. Cette carapace s'est avérée suffisante pour lui permettre de survivre au voyage, mais il est étourdi et gravement blessé. Radzog lui a fait apprendre par cœur un message en occidental : *« Vous donner Cristal sinon vous mourir tous. »* qu'il marmonne difficilement dès que quelqu'un s'approche de lui. Il le répète ensuite sans cesse jusqu'à ce qu'on le bâillonne ou le réduise au silence d'une autre manière.

Il tente aussi de mordre les doigts de ceux qui veulent le libérer de son enveloppe. Le morveux, ne comprenant pas le langage humain, ne connaît pas la signification de la phrase qu'il répète comme un perroquet. Il sait seulement que refuser d'exécuter cette mission aurait eu des conséquences beaucoup plus douloureuses qu'être projeté par une catapulte.



Carte 4 : Le Camp des Orques

Cet incident devrait éveiller l'inquiétude chez les occupants du monastère. Les moines savent enfin ce qui motive les orques, mais sans comprendre en quoi cela les concerne — le secret est mort avec Yazeran. Gregor pourrait se rappeler qu'il y a été fait allusion lors de son premier entretien avec les aventuriers, mais il est plus probable qu'il ait tout oublié et sinon, il ne sait plus *pourquoi* il se souvient d'un cristal.

Quant aux religieux qui auraient vu d'étranges gemmes entre les mains de leurs invités, ils en déduisent que les peaux-vertes s'intéressent à celles-là et spéculent sur d'autres interprétations de la prophétie (« *Ils sont appelés des sauveurs. Ils vont peut-être nous sauver de cette vie de labeur ?* »). Certains arrivent même à la conclusion que leurs hôtes ont amené le danger avec eux au lieu de venir les sauver. Norbert n'hésite pas à suggérer : « *Peut-être que si nous leur donnons le Cristal, ils s'en iront.* »

Les PJ préféreront sans doute se faire massacrer — en même temps que les moines — plutôt que d'abandonner un de leurs jouets magiques. L'efficacité serait cependant garantie. Radzog s'en irait et, quelque temps après, des rumeurs commenceraient à se répandre sur les terribles atrocités perpétrées par des orques dotés d'un objet magique ayant un grand pouvoir sur les éléments...

Contre-Offensive

Certains proposeront peut-être de disperser le camp orque en le bombardant de rochers ou d'autres projectiles. Balafre fera rapidement remarquer que ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît.

Tout d'abord, aucune réserve de pierres n'est disponible, à moins qu'une importante main-d'œuvre n'aille dans la caverne d'entrée en tailler les murs. D'autre part, peu d'endroits permettent de les lancer. Le périmètre de l'Aire est presque entièrement composé de murs verticaux, de petites fenêtres et de toits en surplomb. Il reste les tours, d'où la zone de tir est limitée. Il suffirait que les orques se déplacent pour se mettre à l'abri.

Rien n'empêche d'utiliser contre les assiégeants des projectiles d'origine magique, comme *Boule de Feu* ou *Eclair*, et si les aventuriers possèdent déjà un ou plusieurs Cristaux du Pouvoir, ils seront peut-être tentés de s'en servir avant le début de l'affrontement. Quelques gobelinoïdes trouveront certainement la mort ainsi, mais Radzog, qui jusque-là a pris soin de ne pas se montrer, sera encore plus déterminé à s'emparer du monastère et des gemmes.

Raid Héroïque

Les personnages pourraient envisager une autre forme d'action : un raid furtif dans le camp orque pour causer autant de dommages que possible suivi d'un retour dans le couvent. Ils seront particulièrement avantagés s'ils sont capables de voler magiquement ou s'ils disposent d'un autre moyen de retraite, car les gobelinoïdes s'agglutineront très rapidement autour de tout point d'agitation. Et ils sont *très* nombreux. Si les PJ prennent la peine de les espionner avant d'agir, ils pourront porter leur attaque là où elle sera la plus dévastatrice — par exemple détruire les machines de guerre ou anéantir les orques sombres, qui constituent les troupes d'élite. S'ils se montrent particulièrement futés — et chanceux — ils pourraient même éliminer Radzog.

La disposition du camp orque est indiquée sur la *Carte 4*. Le raid n'étant qu'une des possibilités d'action des aventuriers — qui feraient mieux de chercher le Cristal d'Air — l'improvisation sera de rigueur si les joueurs optent pour cette solution. Faites alors tout votre possible pour que Radzog ne soit pas assassiné. Attribuez-lui deux Points de Destin et considérez qu'il a formé un anneau d'*Alarmes Magiques* autour de sa tente. Après tout, dans une société où la principale manière de gravir l'échelle sociale est l'assassinat, les chefs paranoïaques sont ceux qui gardent le plus longtemps leur position.

Malgré tout, si vous ne pouvez l'empêcher, inclinez-vous de bonne grâce et passez à la section *La Mort de Radzog*. N'accordez cependant cette victoire que si les PJ se sont montrés incroyablement malins, qu'ils ont travaillé dur et que leur coordination a été parfaite. Radzog est un adversaire important qui ne doit pas disparaître facilement.

Préparatifs Défensifs de Dernière Minute

L'attaque paraissant maintenant inévitable, Balafre se met à courir d'un point à l'autre, hurle encore plus fort sur tous ceux qui peuvent l'entendre et renforce les défenses au maximum, ce qui, hélas, ne représente pas grand-chose.

Lui et Gunther installent de quoi faire chauffer de l'huile dans la salle de garde (16), et le vieux matériel entreposé dans l'atelier de Yazeran (7f) est descendu au niveau des tombes où sont dressées des barricades improvisées, pour le cas où les orques démoliraient les portes et s'empareraient de l'entrée.

Si les aventuriers ont du mal à localiser le Cristal d'Air et qu'ils vous semblent avoir besoin d'un coup de main, deux moines sortent l'ancien mât et l'ajoutent aux barricades juste sous leur nez.

La situation prenant mauvaise tournure, Balafre acceptera volontiers les suggestions et propositions d'aide pour renforcer les défenses. C'est en particulier dans le domaine de la magie que le couvent manque de ressources.

Un Visiteur Indésirable

Si cette phase s'éternise, Radzog pourrait venir faire une petite exploration, sous couvert d'un sort d'*Ethéralité*. Si vous devez donner un coup de pouce aux personnages, ils repéreront les contours flous de sa silhouette tandis qu'il circulera dans le monastère ; s'ils le suivent, il les mènera droit à la cachette de la pierre. Dérangé, que ce soit par des moines ou par leurs hôtes, alors qu'il se rapproche de l'objet de sa convoitise, il sera obligé de fuir, toujours sous forme éthérale. Un des religieux s'exclamera ensuite : « *Il semblait très intéressé par l'extrémité de ce vieux mât...* » Si les joueurs ne saisissent pas une telle allusion, ils ne méritent pas d'atteindre au but leur quête. Le fantôme de Yazeran pourrait aussi apparaître, luttant avec Radzog alors que ce dernier tente de filer jusqu'à son camp — tous deux étant alors des créatures éthérales, ils pourraient s'affecter l'un l'autre comme s'ils étaient matériels.

En dehors de son intérêt narratif et dramatique, cet événement donnerait une indication importante aux personnages — Radzog ayant accès au sort *Ethéralité*, c'est certainement un Elémentaliste de niveau 3 minimum. Si les joueurs ne le réalisent pas d'eux-mêmes, les enchanteurs y penseront en réussissant un Test d'**Int**.

Un Coup au Moral

Après avoir mené à bien ses repérages et décidé d'un plan d'action, Radzog va faire appel à tous les moyens dont il dispose pour occuper les défenseurs au moment de ses derniers préparatifs ; cela pourrait être comparé au bombardement d'artillerie avant la charge de l'infanterie.

Il aura recours, entre autres, à l'*Assaut de Pierres*, la *Tempête de Poussière*, l'*Air Fétide*, l'*Evocation d'une Nuée* et — si vous disposez de **Repose Sans Paix** — au *Nuage Fétide*. Ces sorts agiront l'un après l'autre, entraînant la confusion et le désespoir au sein du monastère avant même que les choses sérieuses commencent.

Si les aventuriers ne trouvent aucun moyen de repousser ce bombardement magique, les moines perdront progressivement courage, ce qui les mettra dans une position de faiblesse.



La Phase d'Attaque

Les personnages viennent de résoudre l'énigme de Yazeran mais n'ont pas encore découvert la pierre. Ainsi, par exemple, ils pourraient jouer les acrobates sur le toit pour examiner le plus grand mât de drapeau lorsque les forces aériennes orques s'abattront. A partir de ce moment-là, ils devront rester en vie, trouver le Cristal d'Air et l'ajouter à toutes leurs ressources pour renverser la situation.

Radzog a donc pris le temps d'étudier les lieux, par l'intermédiaire des yaks-yaks et sous forme éthérale. Même le plus sanguinaire et le plus impétueux des orques sombres serait obligé de reconnaître que l'Aire n'est pas une place facile à prendre, d'autant plus que les gobelinoïdes ont une nette préférence pour les assauts directs. Il a longuement réfléchi à sa stratégie et a mis au point un plan détaillé qui utilise au mieux ses ressources et réduit au minimum ses faiblesses.

L'attaque sera portée en quatre vagues se succédant rapidement, chacune dirigée contre une zone particulière. Ainsi, les défenseurs seront obligés de courir d'un point à l'autre et les assaillants pourront établir des têtes de pont afin de profiter pleinement de leur supériorité numérique.

L'Entrée Principale

Le pont et l'entrée sont les endroits les mieux protégés, ceux où il sera le plus difficile de prendre pied. Radzog le sait, et il sait aussi que les humains sous-estiment systématiquement les siens, en particulier leur ingéniosité naturelle. Ses ennemis s'attendront sans doute à ce que son principal mouvement soit dirigé contre l'entrée. En en faisant sa première cible, il espère attirer un maximum d'hommes à ce niveau et à celui des tombes, affaiblissant les défenses de surface pour ses attaques les plus importantes.

Deux chevaucheurs de vouivres ouvriront les hostilités en survolant lentement le pont sur toute sa longueur. Ils ont reçu l'ordre de ne se mêler à aucun combat — sous peine de lourds châtiments — aussi plongeront-ils pour esquiver les éventuels projectiles ; puis ils remonteront et décriront des cercles tout autour de l'Aire, en piquant vers le pont de temps en temps. Ces deux éclaireurs sont chargés d'attirer l'attention sur l'assaut imminent de l'entrée.

Des orques se rassembleront ensuite à l'extrémité du pont de pierres que Balafre recommandera de détruire ; certains moines âgés s'opposeront à cet acte qu'ils considèrent comme sacrilège. Yazeran a construit cet ouvrage, et il a bâti l'Aire de sorte que ce soit un lieu imprenable ; tout doit donc nécessairement rester. De plus, le tunnel d'accès est si étroit qu'il suffirait d'un petit groupe pour le défendre contre un grand nombre d'assaillants, du moins pendant un moment, le temps que de l'huile brûlante et les flèches provenant des meurtrières de la salle de garde les éliminent.

Radzog projettera un *Brouillard Mystique* sur cette pièce, tout en restant abrité de l'autre côté du pont, car il ne tient pas à servir de cible s'il peut l'éviter. Quand le feu défensif aura ainsi été réduit, il avancera derrière un écran d'orques sombres.

Si l'ouvrage a été détruit, il créera tout simplement un *Pont Magique*. A 24 mètres de l'entrée (le tiers de la distance), il incantera *Destruction de Murs* ; les zones T2, 16 et 17 s'écrouleront, et quiconque se trouvera à l'intérieur encaissera 1D6+3 points de dégâts, modifiés par l'*Endurance* et les armures de tête et de tronc. De plus, la herse de l'entrée sera abattue. Telle une vague, hurlant des obscénités, les troupes orques se déverseront. Radzog fera demi-tour, toujours protégé par ses gardes du corps.

A l'entrée (zone 1), les défenseurs résisteront sans doute pendant un certain temps. Les orques ne pourront avancer qu'à deux de front, et lorsque les trois ou quatre premiers auront été tués, ces cadavres gêneront leurs congénères, les empêchant de charger et leur imposant une pénalité de -10 en **CC**.

Cependant, s'ils parviennent à la salle 2, les agresseurs seront bien plus menaçants — ils s'y regrouperont et se frayeront un chemin par la force, ou enverront des gobelins dans les ateliers (zone 7) par le monte-charge, obligeant ainsi leurs adversaires à se séparer encore davantage.

Si aucun des personnages ne se trouve dans les parties concernées, Balafre y sera, en compagnie de Reiner, Siegfried et Johann. A chaque round de lutte, 1D3-1 orques mourront ; les risques pour que Balafre soit éliminé sont de 5%, 10% pour les autres. Lorsque 30 orques auront été tués dans le tunnel d'entrée, il sera bouché ; les attaquants, désarçonnés par cette "résistance" inattendue, pataugeront sur place puis se replieront vers l'extérieur, ne sachant trop que faire.

Par Dessus Bord

Cette deuxième vague interviendra 1D4+2 tours après la première. Deux catapultes seront dirigées vers la tour T1, deux autres vers le balcon que partagent Gregor et Norbert (zones 8 et 9).

Leur charge habituelle aura été remplacée par une douzaine de grappins : il s'agit là d'accrocher en divers points un grand nombre de cordes qu'emprunteront des gobelins ; avec un peu de chance, certains atteindront le monastère et protégeront les cordes restantes. Une deuxième tête de pont sera ainsi établie.

Pour chaque catapulte, les chances pour que 2D6 grappins se retrouvent accrochés sont de 65%. Les occupants de la tour (les deux étages supérieurs) et du balcon doivent effectuer un Test d'**I**. En cas d'échec, un des grappins heurtera le(s) malchanceux dans sa course, infligeant un coup de **F** 3.

Lorsque les cordes auront été fixées, des gobelins se mettront à grimper. La distance à parcourir est grande et les premiers n'atteindront leur but qu'au bout de 20 rounds. Du côté du grappin, les cordes ont été renforcées de fil de fer (**R** 4, **D** 6) ; un personnage ne peut en attaquer une qu'une fois par round, mais elle est considérée comme une cible *inerte* (toucher automatique, dommages normaux doublés). Il peut aussi, avec un instrument adéquat, essayer d'arracher les grappins — là aussi, une tentative par round, la réussite d'un Test de **F** signifie le succès.

Deux défenseurs pourraient facilement faire sauter tous les grappins, mais la troisième vague suivra la deuxième de très près ; ils auront sans doute alors d'autres préoccupations que de déloger quelques gobelins. Si aucun des aventuriers ne se soucie de défendre la tour et le balcon, considérez que 1D3-1 cordes restent en place aux deux endroits, chacune permettant l'arrivée dans le monastère d'un gobelin par round.

Une Ascension dans les Airs

Au pied de la montagne, Radzog *Evoque une Horde d'Elémentaux* ; les Elémentaux d'Air qui répondront à son appel se chargeront de faire monter les troupes dans le monastère. Le sort en fera venir 1D3+1 de taille 10 ; selon leur nombre, ils pourront transporter les forces suivantes tous les deux rounds :

Elémentaux	**Troupes**
2	2 Orques Sombres
3	4 Orques Sombres
4	5 Orques Sombres

Les Elémentaux se serviront de leur capacité à produire des *Rafales de Vents* pour clouer sur place les adversaires qui voudraient atteindre le site d'atterrissage, autrement dit le toit des ateliers (zone 7).



Les deux chevaucheurs de vouivres ne participeront pas à cette activité, mais ils assureront une couverture aérienne et s'abattront sur tout groupe comprenant au moins une douzaine de défenseurs, en portant une attaque au passage avant de remonter. Ils recommenceront chaque fois que cela s'avérera nécessaire.

La Mort Surgit d'En Bas

Pendant que le transport aérien occupera les défenseurs, Radzog *jouera sa dernière carte*. Il évoquera un Elémental de Terre pour lui faire ouvrir dans la montagne un tunnel qui rejoindra le couvent. Ce passage sera créé en 4 tours (24 rounds) et aboutira au niveau des tombes supérieures — vous choisirez à quel endroit précisément. Ses troupes restantes, composées d'orques, de gobelins et de morveux, s'y déverseront puis, après avoir atteint les marches, rejoindront la cour ; dans le meilleur des cas, elles élimineront quiconque se trouvera sur leur chemin et prendront en tenailles ceux qui seront encore dans les tombes ou à l'entrée.

Quatre orques avanceront de front dans ce tunnel, le point fort du *plan de Radzog* — les trois vagues précédentes ne sont que de simples diversions, bien qu'il en prenne rapidement avantage s'il s'avère qu'elles réussissent. Selon son raisonnement, entre ces quatre attaques, il pourra faire entrer suffisamment de *gas* dans le monastère pour en éliminer les occupants et s'emparer du Cristal.

Mise en Scène de la Bataille

Jusque-là, nous avons présenté tout ce qui se produira si les aventuriers n'interviennent pas. S'ils ne font effectivement rien, l'Aire tombera — *Balafre et ses quelques gardes* ne pourront pas tenir l'entrée indéfiniment et quand les orques auront commencé à envahir les tombes, ils seront condamnés. Certains moines tenteront sans doute de résister, mais la majorité se contenteront d'aller d'abri en abri pour finalement succomber. Le monastère sera détruit, et si les personnages ne se sont pas enfuis avec le Cristal d'Air, ce dernier *tombera entre les griffes* de Radzog.

Si cette partie de l'aventure a été bien minutée, le Cristal d'Air devrait être découvert au début des hostilités. Les PJ pourraient même s'en servir contre les envahisseurs — quoiqu'il faille un petit moment pour maîtriser un Cristal du Pouvoir. Il est plus probable qu'ils puisent dans les ressources dont ils disposent et qu'ils se contentent d'empêcher Radzog de s'en emparer.

Les Cristaux du Pouvoir

Le Cristal de Feu peut servir de pièce d'artillerie générale, faisant pleuvoir le feu et la douleur sur les gobelinoïdes. Les pertes ainsi *infligées seront peut-être même assez* importantes pour affecter leur moral — auquel cas ils déserteront et s'enfuiront dans la montagne, réduisant ainsi à néant les troupes qui auraient dû former la quatrième vague.

Le Cristal de Terre peut aussi faire office de pièce d'artillerie, déversant des avalanches de roches sur la tête des agresseurs ; son principal intérêt serait cependant de neutraliser le pont aérien de la troisième vague.

En effet, la terre et l'air sont des éléments opposés ; lorsqu'ils *entrent en contact, leurs* Elémentaux s'annulent ; chaque "ascenseur" sera donc interrompu après le premier voyage. Il est aussi possible de s'en servir pour faire s'écrouler le tunnel d'entrée et ainsi barrer la route au premier groupe d'assaillants, puis d'agir de la même manière avec le passage du quatrième.

Si un des PJ a le temps de s'accorder avec le Cristal d'Air au cours de l'assaut (voir la description de la pierre à la fin du livre), il pourra alors prendre *le commandement des Elémentaux d'Air* évoqués par Radzog et les retourner contre les gobelinoïdes. De plus,

s'il se rend compte qu'un tunnel est en construction, il pourra en charger un de détruire l'Elémental de Terre qui est en train de le creuser.

De l'Influence des Nombres

Les gobelinoïdes sont vraiment trop nombreux pour que les occupants du monastère les détruisent tous. A moins qu'une attaque ne soit complètement stoppée, les assaillants s'infiltreront dans la place. On compte :

- Par le pont pour la première vague : 100 orques ;
- Au pied du pic pour la deuxième vague : 200 gobelins ;
- Au pied du pic pour la troisième vague : 50 orques ;
- Au pied du pic pour la quatrième vague : 200 orques ;

Les troupes retourneront à leur base si leur attaque est totalement stoppée et y attendront pour s'intégrer à une vague ultérieure. Avec les capacités les plus importantes des Cristaux en leur possession, les aventuriers pourraient provoquer de lourdes pertes dans une zone donnée — au pied de la montagne, par exemple, ou sur le pont et ainsi influer suffisamment sur le moral de l'ennemi pour qu'il abandonne.

Si, à un même endroit et en un même round, les défenseurs parviennent à tuer plus de 20 assaillants, les gobelinoïdes devront réussir un Test de **Cd** — sinon, vous lancerez 3D10 pour déterminer combien s'enfuiront alors. Si les désertions sont assez importantes pour mettre à elles seules Radzog en difficulté, le monastère pourra être sauvé sans avoir subi trop de dégâts.

La Mort de Radzog

Quoi qu'il en soit, la seule manière de vraiment mettre fin à la bataille consiste à trouver Radzog et à le tuer. Ce n'est pourtant pas aussi simple qu'il y paraît : il n'est pas stupide — fou, certainement, mais pas idiot. Les notes suivantes vous permettront de bien réagir lorsque les joueurs réaliseront qu'il serait bon d'éliminer le chef orque.

Tel qu'il est présenté ici, Radzog est un personnage non-joueur redoutablement difficile à abattre — c'est des plus naturels pour un enchanteur de niveau 4 et adversaire principal. Cependant, si les personnages ont déjà connu de grandes difficultés, vous pourriez faire un petit effort en leur faveur — il se montrera un peu plus, prendra moins de précautions pour se protéger et sera beaucoup plus spectaculaire dans ses incantations. Cette dernière possibilité est la plus intéressante car il a toutes les raisons d'être fier de ses capacités magiques.

Repérer le Sorcier

Radzog prend grand soin de ne pas s'exposer. Il ne s'aventure nulle part sans un écran d'une douzaine d'orques sombres et, avec les déplacements constants des diverses forces, il sera très difficile de le repérer.

Laissez faire tout PJ qui décide de le guetter. Faites-lui effectuer un Test d'**I** tous les rounds (avec une base de -20, mais *Acuité Visuelle* +10, et +10 pour chaque carrière achevée de Soldat, Mercenaire ou Sergent Mercenaire), pourvu qu'il ne fasse que surveiller l'ennemi. S'il parle avec quelqu'un, marche, combat ou se livre à toute autre activité, il ne peut pas guetter pendant le ou les rounds concernés. La réussite d'un test indique qu'il a remarqué le sorcier mutant ; il doit répéter le test à chaque round (sans le malus initial) pour ne pas le perdre de vue.

A partir de là, le PJ doit faire un choix : agir directement ou se transformer en observateur au bénéfice des autres défenseurs. Dans ce dernier cas, chacun de ceux qui tentent de repérer Radzog à partir de ses indications doit réussir un Test d'**I**. Le campement orque est grand, peuplé et éloigné.

Tirs à Distance

Il n'est pas possible de viser précisément Radzog. Ses gardes ne le quittent jamais, et l'ensemble forme un groupe contre lequel les attaques sont portées. Cela signifie donc que, bien que la **CT** soit doublée (mais un résultat non modifié de 00 est *toujours* un échec), les coups réussis sont répartis aléatoirement parmi ces orques.

Une Note Personnelle

Certains aventuriers — en particulier ceux qui disposent de capacités magiques telles que le vol ou l'invisibilité — pourraient décider de se faufiler dans le camp pour assassiner directement Radzog. Il vous faudra juger de la qualité de ces plans et de leurs chances de succès, mais vous ne devriez en aucun cas empêcher les joueurs de tenter leur chance. En supposant que quelqu'un parvienne assez près de Radzog pour le frapper, il devra aussi s'intéresser à 2D4 orques sombres qui se jetteront sur le meurtrier potentiel afin de le mettre en petits morceaux dès qu'ils se rendront compte de sa présence.

Duel Magique

Si vos personnages disposent des sorts présentés dans **Repose Sans Paix**, ils pourraient, grâce à un judicieux harcèlement magique, affaiblir ou détruire les capacités d'incantation de Radzog.

Le *Duel Psychique*, le *Vol de Pouvoir Magique* et l'*Absorption de la Magie* se révéleront particulièrement efficaces. D'autres sorts pourront aussi atteindre l'orque mutant et ses gardes s'ils sont repérés et restent en vue — vous savez à quel point les joueurs peuvent se montrer imaginatifs.

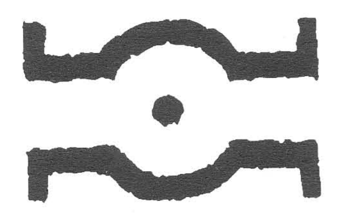
C'est sans aucun doute la meilleure manière d'obliger Radzog à se montrer. Il est très fier de ses talents — rares sont les orques qui ont réussi à atteindre un tel niveau dans la magie élémentale — et aura tendance à se sentir frustré s'il rencontre une opposition magique, particulièrement si son attaque en est gênée. Lorsque lui et/ou ses gardes sont ainsi atteints, effectuez un Test de **Cl** pour le sorcier — avec une pénalité de -20 si le sort est ciblé sur lui spécifiquement. En cas d'échec, il contre-attaquera avec ses propres pouvoirs sans se préoccuper de sa sécurité.

Fait Comme un Ra...dzog !

L'apogée de cette histoire sera la mort de Radzog — le moment où les aventuriers renverseront la situation, où la bataille cessera, où il n'y aura plus que des cris. Ils devront travailler dur pour cela — la sueur devrait perler au front des joueurs, leurs voix forcer, les articulations de leurs doigts être blanches à force de crispations. Alors, quand le sorcier finira par s'incliner, faites les choses en grand, donnez-leur une impression d'accomplissement ; ils l'auront mérité !

Une lamentation grave s'élève, s'intensifie et résonne dans les montagnes tel le tonnerre. Il vous faut un moment pour réaliser que les gobelinoïdes en sont la source ! Certains se jettent du haut des falaises en hurlant de toutes leurs forces. D'autres grincent des dents et frappent de leurs armes leurs boucliers et leurs faces.

Progressivement, les dernières troupes se dispersent, partant dans toutes les directions. Elles ne sont plus unifiées par leur commandant. Un lourd silence se répand sur l'Aire, seulement rompu par les râles des blessés. Vous vous sentez engourdis. A vos côtés, un moine pleure. Lentement, vous commencez à comprendre ce qui s'est passé. Vous avez gagné. Les orques sont partis. Le couvent est sauvé.





La Cour de Radzog

Radzog, le chef prêtre-guerrier de l'Alliance de la Hache Sanglante, reçoit des nouvelles d'un éclaireur

Radzog n'arbore aucun des magnifiques ornements qu'apprécient habituellement les chefs orques — son corps déformé par les mutations et ses divers accessoires shamaniques sont suffisants pour le différencier des autres et le désigner comme le chef. Un orque sombre, un garde du corps, se tient à son côté, et derrière le trône est accroupi un esclave gobelin.

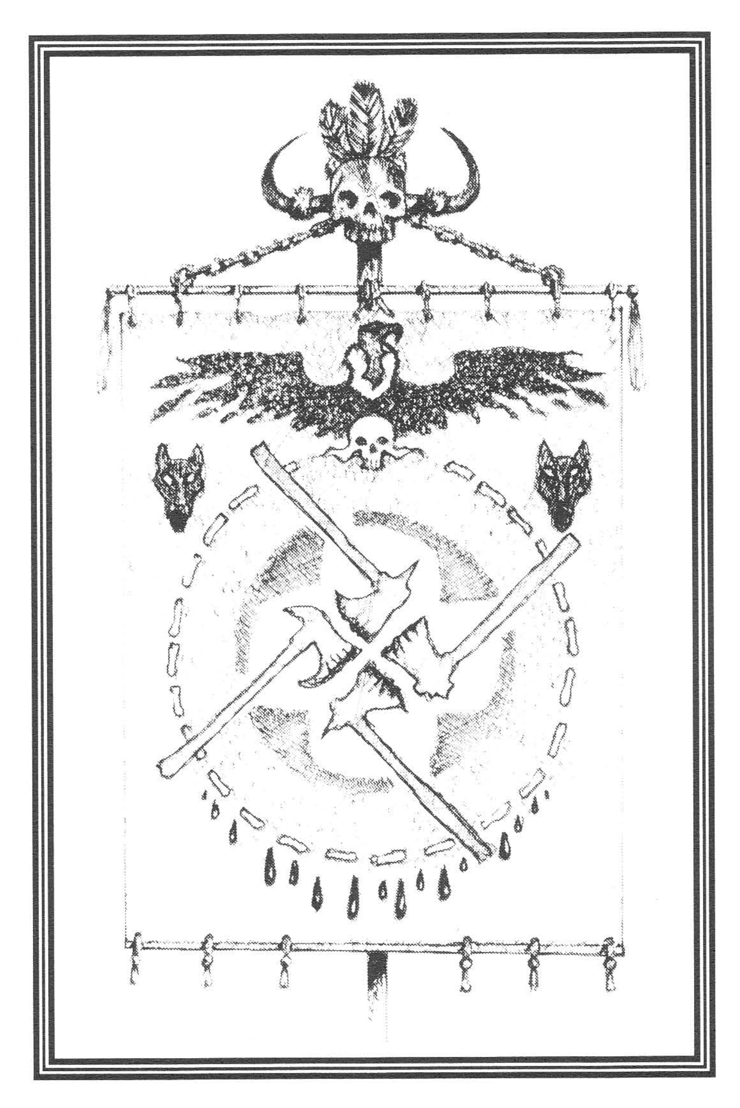
L'équipement de l'orque sombre mélange les styles propres aux orques des montagnes et aux hobgobelins des Steppes, ce qui est fréquent au sein de l'Alliance, bien que la mentonnière à pointe soit une touche personnelle et que la lame du casque semble être une pertuisane de fabrication naine — presque certainement un trophée de guerre. Un crâne stylisé — de loin le motif le plus apprécié et le plus répandu chez les Orques — orne sa genouillère et son collier. L'esclave est enchaîné au trône par un anneau nasal et la marque de son propriétaire est tatouée sur son crâne — celle de Radzog est une tête d'aigle.

Le style du trône est emprunté aux tribus orientales de l'Hégémonie Hobgobeline ; le siège comporte les armes et les crânes d'ennemis vaincus — ici, trois crânes de Nains et deux d'Humains. Les trophées importants sont exposés sur le poteau central ; les crânes qui y figurent appartenaient certainement à des leaders ou à des sorciers que Radzog a lui-même abattus. Les cornes sculptées, si courantes chez les habitants des steppes, sont également présentes. Un des boucliers de chacun des principaux contingents de la troupe de Radzog est exposé sur l'avant de la base de son siège — comme les bannières, ils portent les haches croisées de l'Alliance de la Hache Sanglante sous diverses formes. Celui de droite affiche en plus un crâne pourvu de cornes, de crocs et d'une langue pointue, motif apprécié par les chevaucheurs de vouivres.

La tenue de l'éclaireur est enrichie de multiples touches barbares ; comme nombre de ses semblables, c'est sans doute un orque sauvage à moitié domestiqué. La peau de chat jetée sur ses épaules indique qu'il est un *gachef* ou chef d'unité — les éclaireurs de l'Alliance agissent en patrouilles d'une demi-douzaine d'éléments, généralement tous originaires du même clan. La peau est entière, la tête intacte, à l'opposée de celles que portent les cavaliers des vouivres. La chaîne de nez est aussi typique des orques sauvages et la pointe de tête a été prise sur une lance dolgan ou hobgobeline, comme le prouve sa touffe de crins teint. A noter également les petites cornes incurvées, juste en dessous.

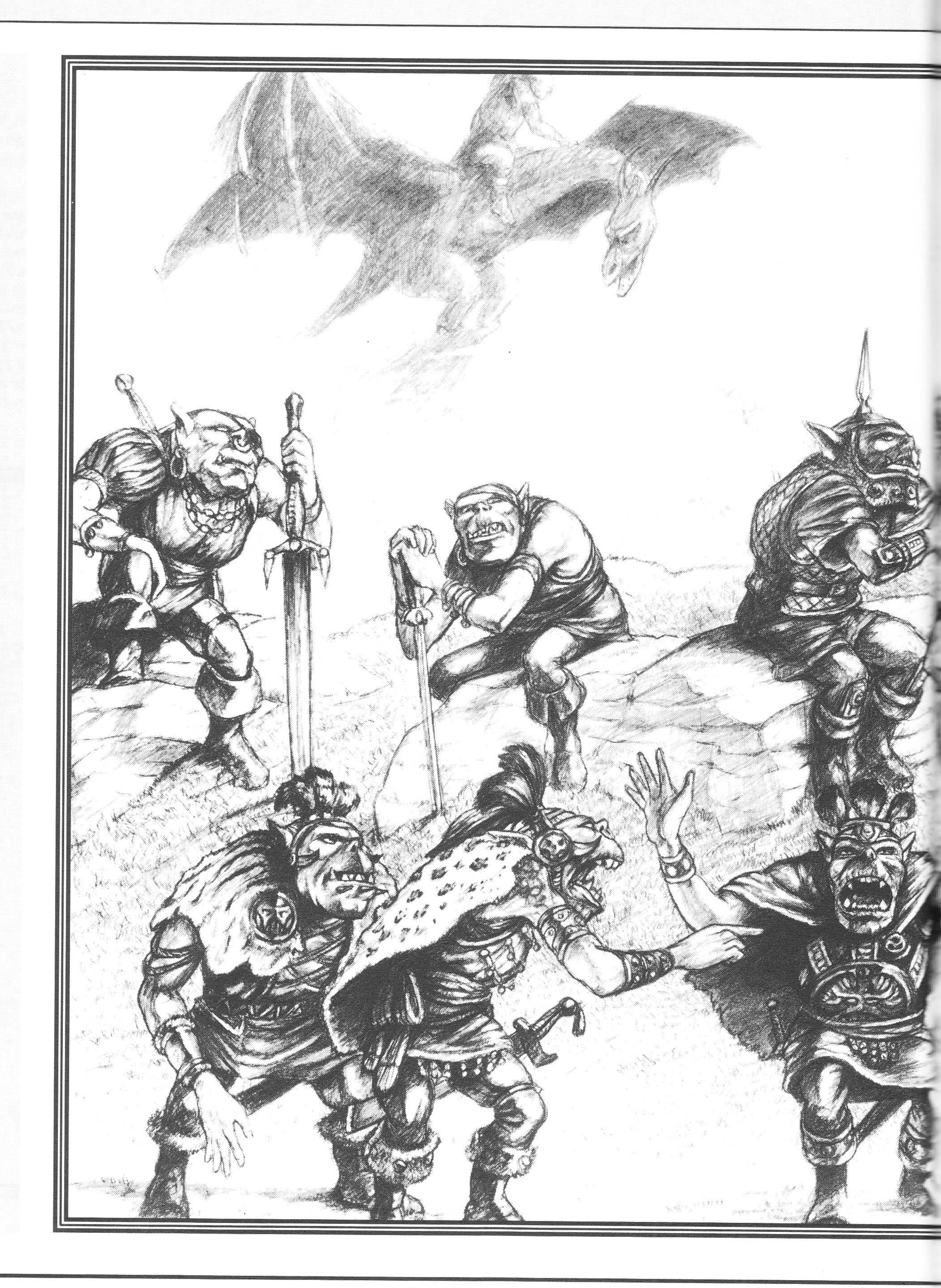
Derrière l'éclaireur, un *gachef* d'infanterie porte le casque à plumeau et la cape de fourrure indiquant qu'il a servi les clans hobgobelins du nord-ouest. Par contraste, son armure de tronc, qu'il a sans doute obtenue dans la tristement célèbre cité pirate de Soqotra, rappelle plus les styles de Tilée et de L'Empire. La bannière derrière lui présente une nouvelle variation du symbole de l'Alliance et comprend une reproduction des cornes de son casque ; le squelette humain accroché au mât — avec l'épée — est certainement celui d'un ennemi renommé, peut-être un général des Principautés Frontalières. La rumeur veut qu'en au moins une occasion, Radzog ait lancé un enchantement sur un trophée de cette nature avant une attaque nocturne afin de le faire luire dans l'obscurité et de le rendre plus terrifiant.

Les deux guerriers du premier plan sont des représentants typiques des troupes — un orque des montagnes du nord-ouest proches de la frontière kislevite, portant la mentonnière de mailles caractéristique, et un gobelin des Steppes faisant partie de l'infanterie, arborant le casque à pointe bordé de fourrure typique et une hallebarde à manche court qui rappelle quelque peu les réalisations d'Arabie. Etant donné la qualité de son matériel et le fait qu'il appartient à la cour de Radzog au même titre que les chefs orques qui l'entourent, nous pouvons estimer que c'est un *gachef en chef*, peut-être même le commandant de l'ensemble de l'infanterie gobeline. Pendant l'attaque de l'Aire, ce poste est occupé par Rotgob Tailletrip.

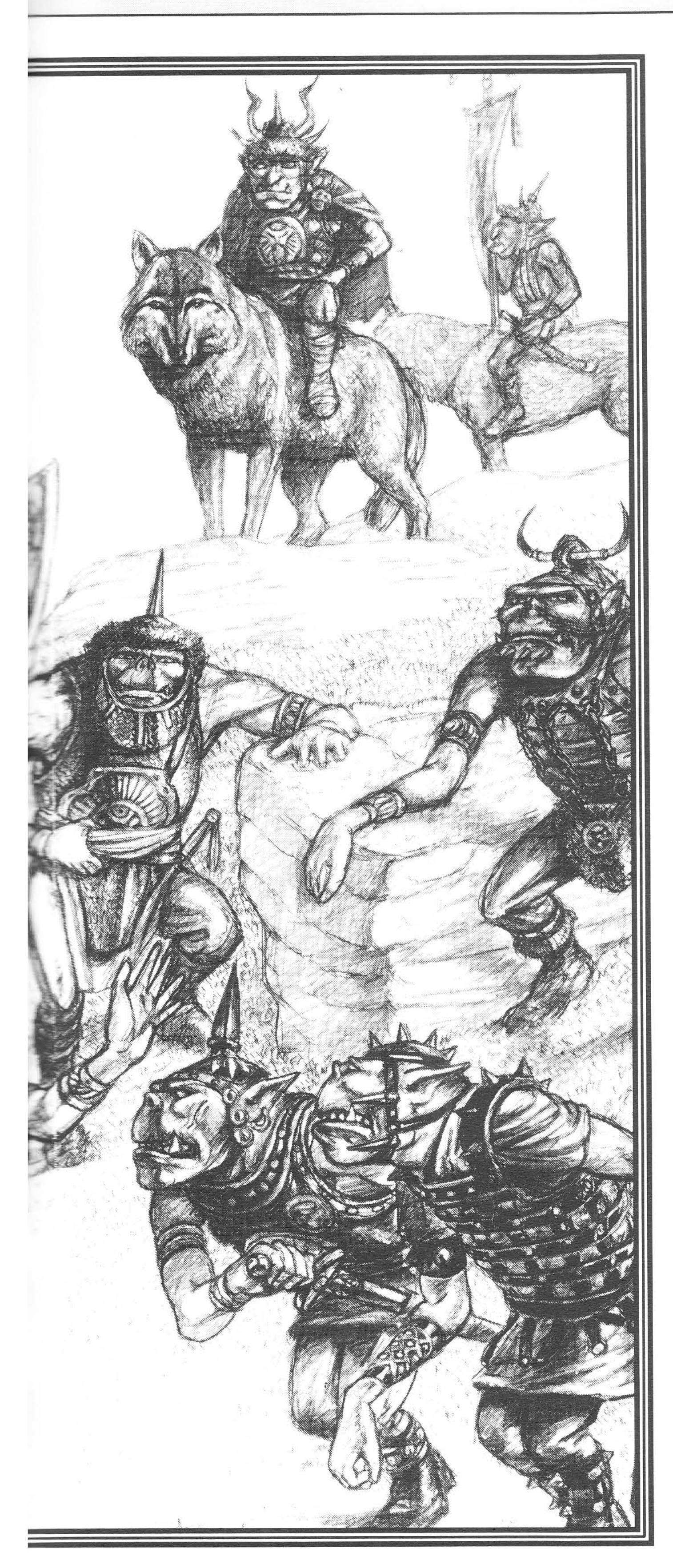


Bannière de Radzog, Chef de l'Alliance de la Hache Sanglante

Les Troupes de l'Allianc



de la Hache Sanglante



Au premier plan sont réunis des chevaucheurs de vouivres et des officiers supérieurs d'infanterie. Le capitaine Yoggum Muggrot, chevaucheur fanfaron, (le deuxième en partant de la gauche), vient d'accuser de couardise le *gachef en chef* Mijull *("Brave la Mort")* Negg, et Luggub Duvvul s'avance pour empêcher la bagarre. Muggrot et Negg sont connus pour leur vieille inimitié.

L'uniforme des cavaliers des vouivres — coiffe emplumée, cape en peau de félin et bottes garnies de fourrures — est inspiré des tenues des orques des montagnes et de la cavalerie des Steppes ; il est complété d'une ceinture de soie de couleur éclatante ainsi que de décorations diverses qui lui donnent une allure splendide.

Negg, lui, porte une armure partielle proche de celles de la Tilée orientale et le harnais clouté de son lieutenant rappelle la *lorica clavita* de certains gladiateurs tiléens. Quant à Duvvul, comme de nombreux commandants de division, il a adopté un mélange des deux genres, associant la cape et la coiffe des chevaucheurs à l'armure légère et aux bottes strictes.

Plusieurs membres des troupes se tiennent à l'arrière-plan. A gauche, vous apercevez deux aventuriers des Badlands, sans doute de Soqotra. Le plus à gauche est visiblement influencé par les Humains, pour ses vêtements et ses bijoux ; son épée longue, comme celle de son voisin, est aussi de fabrication humaine. De nombreux mercenaires de Soqotra se sont joints à l'Alliance de la Hache Sanglante à l'occasion de leurs incursions vers les Principautés Frontalières.

Les deux créatures centrales représentent les clans du nord-ouest des Terres Sombres, là où les orques et les hobgobelins ont le plus de relations. Leur casque est représentatif de ceux portés par ces derniers et semblable à celui des nomades dolgans ; l'ajout d'une mentonnière en mailles vient de l'influence arabe qui s'est étendue dans toutes les Steppes et à Kislev. La cotte de mailles de celui de gauche rappelle un peu le genre elfique, bien qu'il faille noter que ce style n'est pas rare dans certaines parties de l'Arabie occidentale.

Le combattant qui se tient à l'extrême droite est un Nutter, un berserker issu des tribus d'orques sauvages septentrionales. Ces individus prouvent leur courage en s'infligeant de terribles épreuves au cours de rituels atroces que supervisent des shamans hobgobelins des castes guerrières les plus extrêmes.

Notez les cornes incurvées de la coiffe — typiques des steppes — l'armure légère ornée de chaînes, la chaîne de nez et la broche de mâchoire à pointes qui traverse la lèvre inférieure.

Deux chevaucheurs de loups se tiennent derrière lui, des membres d'un clan des Steppes. Le casque cornu bordé de fourrure est typique de cette région, tout comme l'épée courte à extrémité large du porte-étendard.

Le totem, un crâne de cheval, indique qu'ils appartiennent aux Eventreurs-Chamailleurs, un clan du sud des Steppes qui s'est querellé pendant des siècles avec les guerriers montés dolgans.

Il est permis de supposer qu'une partie de ce clan a opté pour l'exil avec l'Alliance de la Hache Sanglante à l'époque où l'Hégémonie Hobgobeline a réduit ses raids contre des cibles humaines. Le motif de la bannière, qui n'est pas visible sur ce dessin, est une tête (ou un crâne) de cheval empalée sur une lance ensanglantée.

Conclure l'Aventure

La fin de cette histoire peut prendre quatre tournures différentes :

Victoire : Les aventuriers découvrent le Cristal d'Air, écrasent les orques et sauvent le monastère.

Retraite : Les aventuriers découvrent le Cristal d'Air, s'en emparent et filent en laissant le couvent à son destin.

Défaite : Les aventuriers décident que le Cristal d'Air ne vaut pas leur sacrifice, s'enfuient pour sauver leur peau et abandonnent la pierre — et le monastère — aux orques.

Echec Héroique : Les orques envahissent l'Aire. Les survivants, PJ et moines, se dissimulent dans les tombes ou dans d'autres lieux où ils ne seront pas remarqués.

Survivants

Si les héros de l'histoire comptent prolonger leur séjour au couvent après la bataille — et s'ils espèrent en profiter pour trouver des professeurs — vous devez savoir précisément qui a survécu et qui a succombé.

Tout au long des affrontements, notez les décès de moines qui se produisent en vue des aventuriers. Les chances de survie des autres dépendent de l'issue de la bataille :

- En cas de *Retraite* ou de *Défaite*, les orques envahissent le monastère et massacrent tous ses occupants.
- En cas de *Victoire* ou d'*Echec Héroïque*, effectuez un Test d'**E** pour chaque religieux, avec une pénalité de -20 dans le deuxième cas ; Balafre et les gardes subissent une pénalité supplémentaire de -10 car ils se sont constamment trouvés au cœur des affrontements.

Victoire

Radzog est mort et les forces de l'Alliance de la Hache Sanglante se sont dispersées. Les gobelinoïdes se sont éparpillés dans la montagne en petits groupes. Certains orques tenteront de retourner vers les Terres Sombres, d'autres hanteront les environs pendant quelque temps encore, massacrant et pillant, jusqu'à ce qu'ils soient finalement exterminés.

Le monastère est sauvé, bien qu'il ait peut-être souffert et que les victimes ne soient pas rares. Les aventuriers ont accompli la prophétie et pris possession du Cristal d'Air.

Récupération

Les PJ séjourneront à l'Aire le temps qu'il leur plaira, quoiqu'ils puissent être réquisitionnés pour participer aux réparations. S'il vous semble que l'acquisition d'une troisième pierre et de nombreux points d'expérience ne représente pas une rétribution suffisante, vous pouvez leur accorder des récompenses supplémentaires.

Par exemple, les fidèles de Véréna seront invités à devenir frères lais, mais sans la dîme normalement obligatoire — cela signifie donc hébergement gratuit et usage illimité de la bibliothèque, à vie. Qui sait ce qu'ils pourront y découvrir ? Certains volumes ont été présentés dans la description de cette salle, mais combien d'autres merveilles auront-ils à portée de main ?

A la place ou en plus, les PJ pourraient bénéficier d'un entraînement gratuit leur permettant de se lancer dans les carrières connues des moines (en dehors de celle d'*Escroc* car, bien naturellement, Norbert est assez réticent à ce sujet) ou d'apprendre de nouvelles compétences. La durée de l'entraînement et le coût en points d'expérience restent cependant normaux.

Les Fidèles

Bien que la victoire soit assurée, la vie n'est peut-être pas rose. Vous vous rappelez les orques qui se sont sauvés dans la montagne ? En plus d'être leur grand prêtre, Radzog était leur roi ; il était considéré avec un respect qui frôlait la ferveur religieuse. Certaines petites bandes pourraient se terrer dans cette région accidentée et porter des attaques-suicides répétées contre leurs vainqueurs afin de venger leur chef déchu.

Je Reviendrai

Il existe une possibilité qui pourrait vous plaire : Radzog réapparaît, après avoir transféré son esprit dans une nouvelle enveloppe corporelle grâce à quelque objet magique, par exemple, une bague mystique (les "donneurs" les plus évidents sont ses gardes du corps), et s'être enfui dans la confusion. Au bout de quelques mois, sa corruption intérieure transformera son nouveau corps, le rapprochant de son ancienne apparence. Il rassemblera les restes épars de son armée avec l'espoir d'une juste revanche. Ainsi, en le développant convenablement, vous ferez de lui le plus grand ennemi qui soit, et il tourmentera Nos Héros pendant bien des années...

Retraite

Radzog est venu là pour le Cristal d'Air ; tout le reste n'est que supplément — de quoi amuser ses *gas*. Grâce à ses sorts de détection, il saura si les aventuriers s'enfuient avec la pierre, auquel cas son armée entière se lancera à leur poursuite. Les chevaucheurs de loups et de vouivres seront envoyés en éclaireurs, le reste suivant à une journée d'intervalle. Où que les fugitifs aillent, d'innombrables orques les suivront. S'ils s'attardent en quelque lieu que ce soit pendant plus de deux jours, la horde les rattrapera. Cette situation est pour le moins embarrassante. Tôt ou tard, il faudra qu'ils se débarrassent de Radzog car, tant que celui-ci vivra, il suivra le Cristal du Pouvoir.

Soit dit en passant, s'ils abandonnent *effectivement* le monastère et le laissent à son destin, Véréna en sera très contrariée. La section *La Colère des Dieux* (voir le livre de règles) vous guidera pour les manifestations de son juste courroux.

Défaite

La fuite ne résoudra pas tous les problèmes. Qu'il obtienne ou non la pierre convoitée, Radzog voudra tout autre Cristal du Pouvoir qu'il aura vu entre les mains des personnages ; il les pourchassera donc sans relâche. D'ailleurs, même s'ils n'en ont pas, il voudra les empêcher de révéler l'invasion imminente.

Si les fugitifs parviennent à lui échapper et à rejoindre des secours, vous pouvez les faire revenir au moment crucial (pour respecter la tradition de la cavalerie) ou lorsque le monastère a été réduit en ruines fumantes (pour les encourager à résoudre seuls leurs problèmes). Dans le deuxième cas, un unique survivant pourrait ensuite les suivre pour, de temps en temps, leur rappeler leur culpabilité. Le fantôme de Yazeran pourrait aussi venir les hanter — car, après tout, ils l'ont laissé tomber de façon magistrale.

Echec Héroïque

Il est possible que, malgré les efforts désespérés des aventuriers, les orques envahissent le couvent. Ils assassineront alors tous ceux qu'ils verront, prendront tout ce qui paraît avoir la moindre valeur et pénétreront dans la cave à vin où ils s'installeront pour faire la fête. Pendant ce temps, les derniers défenseurs seront terrés quelque part — une zone effondrée des tombes ou dans celle de Yazeran (dans ce cas, il fera sans aucun doute une apparition pour leur adresser de vertes remontrances !). Les orques ne laisseront qu'une faible garde à l'entrée pendant qu'ils arroseront copieusement leur victoire — ils auront tout oublié des éventuels survivants.

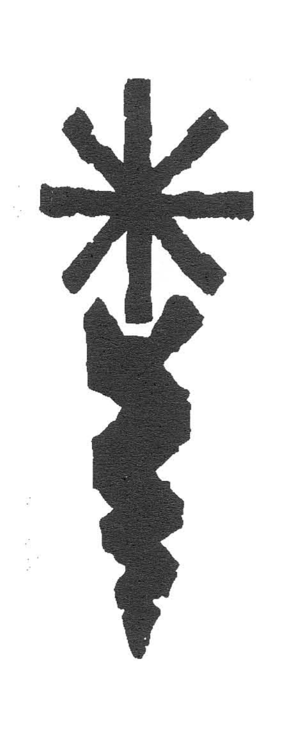
Cela donnera aux rescapés un bref répit — le temps, espérons-le, de panser leurs blessures, de réfléchir et de planifier le mouvement suivant. Une série d'assassinats — le fantôme de Yazeran leur aura montré des passages secrets inconnus de tous — pourra chasser les gobelinoïdes. Associée à un usage imaginatif de la magie, cette tactique convaincra même les intrus que l'endroit est hanté. La mort de Radzog et la récupération du Cristal d'Air seront toutefois suffisantes. Les envahisseurs se disperseront alors spontanément, et les rares à rester seront éliminés en quelques sorties. La reconstruction du site pourra alors commencer. Les aventuriers s'en seront sortis de manière honorable, si ce n'est glorieuse.

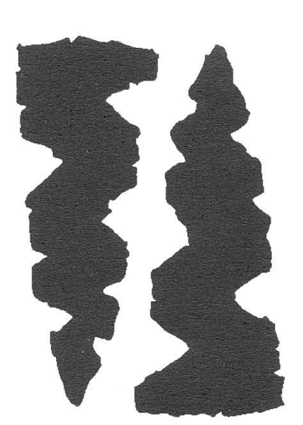
Autres Issues

Il peut aussi survenir une fin bien différente ; les caprices du jeu de rôle sont infinis, l'esprit des créateurs de ce scénario malheureusement limité. Vous ne pourrez compter que sur vous-même si la conclusion se révèle inhabituelle. Nous espérons que les indications de ce chapitre vous seront utiles — vous pouvez les mélanger et les adapter à la situation que vous obtiendrez — mais si cela n'était pas le cas, nous vous faisons confiance pour vous en sortir.

Poursuite de l'Aventure

La *Campagne des Pierres du Destin* se poursuit dans **La Guerre au Royaume des Nains**, qui commence là où cette aventure s'achève.





Points d'Expérience

Les Points d'Expérience sont décernés par chapitre et par section. Comme toujours, vous devez favoriser les bonnes interprétations et les idées brillantes. Un personnage moyen devrait obtenir 30 PE par chapitre (ou par séance de jeu, selon ce qui vous convient), sur une échelle allant de zéro, pour un jeu mauvais ou sans inspiration, à 100 pour une participation vraiment excellente.

En plus de cela, chaque PJ ayant activement contribué à une partie de l'aventure mérite les récompenses indiquées ci-dessous. Lorsque le montant des Points d'Expérience est variable (ex. 0-20), jugez de la qualité de la participation des personnages et attribuez les points en conséquence.

Ne divisez pas ces PE entre les PJ — ils sont individuels et concernent *tous* les aventuriers qui ont été présents. Bien entendu, lorsqu'un événement ou un incident ne s'est pas produit, pour quelque raison que ce soit, les personnages ne reçoivent pas les points correspondants.

L'Avertissement

0-50	Pour s'être occupé des Chevaucheurs de Loups ;
0-50	Pour s'être occupé des Hommes-bêtes ;
0-20	Pour s'être occupé du serpent géant ;
0-20	Pour s'être occupé de l'apparition.

L'Aire

0-50	Pour l'attitude vis-à-vis des moines ;
25	Pour avoir découvert chaque carte ;
20-200	Pour avoir résolu l'énigme des cartes ;
0-100	Pour avoir découvert le Cristal d'Air.

L'Attaque

20-200	Pour avoir participé à la défense du monastère ;
200	Pour avoir tué Radzog.

Points de Destin

Si Radzog est éliminé et que les aventuriers entrent en possession du Cristal d'Air, chaque survivant acquiert un *Point de Destin*. Si le coup fatal a été porté par un personnage-joueur, celui-ci acquiert un *Point de Destin* supplémentaire.



Profils

Les profils des PNJ importants et des monstres mentionnés dans le texte sont présentés ici. Les modifications dues à certaines compétences telles que la *Force Accrue* ont déjà été appliquées. Consultez **WJRF** pour en savoir plus sur les compétences et les sorts.

L'Avertissement

12 Chevaucheurs de Loups

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Regles Spéciales
Sujets à l'*animosité* envers les autres gobelinoïdes. *Haine* des Nains. *Peur* des Elfes, sauf si le rapport des forces est de 2/1 en faveur des gobelins. Vision Nocturne à 10 mètres.

Equipement
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc) ; bouclier (1 PA — Partout) ; dague (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20) ; épée ; 50% de chances pour une lance (**I** +20 au premier round, et aux rounds suivants en cas de réussite) ; arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3, **Rch** 1).

12 Grands Loups

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-

Regles Spéciales
Attaque par *morsure*. 20% de chances d'infliger des *blessures infectées*.

Hommes-Bêtes

Aucun profil n'est donné pour ces Hommes-bêtes. Si vous désirez les faire intervenir, vous les définirez avec le tableau correspondant du chapitre *Bestiaire*, dans le livre de règles.

Le nombre d'Hommes-bêtes devrait être égal à 1,5 fois celui d'aventuriers.

Serpent Géant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	3	3	5	60	1	-	24	6	43	43	-

Regles Spéciales
Attaque par *morsure venimeuse*.

Apparition

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Regles Spéciales
N'inflige aucun dommage en combat. Peut être chassée par un coup porté par une arme magique. Immunisée contre les effets psychologiques. Les personnages qui voient une Apparition doivent réussir un Test de **FM** ou être *hypnotisés* et la suivre où elle les emmène — ici, un précipice. Les victimes hypnotisées qui sont retenues ou frappées ont droit à un autre Test de **FM** pour se débarrasser de l'emprise, qui prend également fin si l'Apparition sort du champ de vision de sa victime.

Les Moines

Les moines les plus importants sont présentés dans le chapitre consacré à l'Aire. Cette section vous donne les informations nécessaires du point de vue des règles. Les religieux secondaires bénéficient d'une brève description qui devrait suffire dans la plupart des cas. Comme toujours, vous pouvez apporter les modifications qui vous semblent utiles.

Gregor, Très Haut

Moine/Erudit, ex-Estudiant, ex-Initié

Gregor est un vieil homme excentrique pourvu d'une tignasse aussi blanche qu'hirsute. Il ne quitte que rarement ses quartiers en dehors des heures des repas.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	18	11	2	2	5	23	1	12	20	60	23	35	46

Compétences
Alphabétisation ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Histoire ; Identification des Plantes ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Khazalide ; Langue Hermétique — Magikane ; Linguistique ; Numismatique ; Théologie.

Possessions
Robes très belles mais anciennes ; passe-partout ; *Documents 1* et *2*.

Regles Spéciales
La mémoire de Gregor n'est plus ce qu'elle était ; chaque fois qu'il tente de se rappeler un fait ou d'utiliser une compétence, faites-lui effectuer un Test de **FM**.

En cas d'échec, il reste l'esprit vide pendant une minute (6 rounds). Le test peut être recommencé la minute suivante.

Norbert, Maître des Bannières

Moine/Scribe, ex-Initié, ex-Escroc

Le poste de Norbert fait de lui le dirigeant en second de l'Aire ; en fait, il assume toutes les responsabilités. Depuis quelque temps, il détourne les fonds du monastère à son propre avantage, et il redoute chaque jour un peu plus d'être découvert.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	23	3	3	5	31	1	40	39	51	36	40	40

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Calcul Mental ; Camouflage Urbain ; Connaissance des Parchemins ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Evaluation ; Langages Secrets — Jargon des Voleurs, Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Pictographie — Voleurs ; Théologie.

POSSESSIONS
Robes ; dague (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20) ; fonds détournés (voir la description de la salle 9).

Dieter

Moine/Initié

Les parents de Dieter ont offert à Norbert une forte somme pour qu'il accepte le jeune garçon, à la fois afin de s'en débarrasser et parce qu'ils sont persuadés, à tort, que ce qu'il apprendra sera utile. Dieter, en "guide local", escortera les aventuriers et, en même temps, les espionnera pour le compte du Maître des Bannières.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	6	34	1	35	25	26	23	31	28

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Chance ; Connaissance des Parchemins ; Langage Secret — Classique ; Théologie.

POSSESSIONS
Robes.

Balafre (Udo Schwerner), Capitaine des Gardes

Moine/Capitaine Mercenaire, ex-Initié, ex-Sergent Mercenaire, ex-Mercenaire

Balafre est un mercenaire à la retraite. N'ayant aucune famille, il a rejoint le monastère de l'Aire et assure les fonctions de capitaine de la garde. Jusque-là, son travail a été très satisfaisant. Le couvent est isolé, pratiquement imprenable — et, après tout, qui se donnera jamais la peine d'attaquer cet endroit ?

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	40	5	5	10	53	2	33*	55	38	50	45	40

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Arme de Spécialisation — bras de bois (voir ci-dessous) ; Bagarre ; Connaissance des Parchemins ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Jeu ; Langages Secrets — Classique, Jargon des Batailles ; Résistance à l'Alcool ; Théologie.

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches et casque (1 PA — Partout) ; épée ; arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3, **Rch** 1 — spécialement adapté pour lui permettre de tirer malgré son bras de bois) ; 17 flèches.

REGLES SPÉCIALES
Le bras gauche de Balafre est en bois ; sa **Dex** ne s'applique donc qu'au droit. Il peut frapper et parer avec son membre artificiel comme s'il s'agissait d'un gourdin. Ignorez les coups non critiques qui lui sont portés (36-55) ; un coup critique le brisera, mais Balafre ne sera pas blessé.

Klaus, Armurier

Moine/Artisan, ex-Initié, ex-Apprenti Artisan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	44	6*	5	8	45	2	50	31	30	23	29	50

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Parchemins ; Force Accrue* ; Langage Secret — Classique ; Métallurgie ; Théologie ; Travail du Métal.

POSSESSIONS
Tablier de cuir (0/1 PA — Tronc, jambes) ; outils ; *Document 12.*

Sac-à-Puces, le Chien de Klaus

Sac-à-Puces, un bâtard marron et blanc, n'est jamais très loin de Klaus l'armurier. Son maître l'a si bien éduqué qu'il utilise même les latrines des tours, comme tout le monde — enfin *presque* comme tout le monde... Il a bon caractère, mais il n'hésitera pas à combattre pour défendre l'armurier si celui-ci est menacé.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	3	3	5	30	1	-	43	14	43	43	-

Moinillons

Profil Typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	20	3	3	6	44	1	30	35	41	27	30	40

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Langage Secret — Classique ; Théologie.

POSSESSIONS
Robes.

HEINZ, AIDE CUISINIER : 17 ans, petit et nerveux, cheveux noirs raides, compétence supplémentaire *Esquive*, plein de bonne volonté mais maladroit.

EDGAR, AIDE CUISINIER : 20 ans, un peu mollasson, cheveux châtains bouclés, compétence *Cuisine*, suffisant.

BENGT, AIDE CUISINIER : 19 ans, grand et maigre, cheveux châtain clair plats, visage inexpressif et esprit vide.

Moines de Rang Intermédiaire

Profil Typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	20	3	3	6	44	1	30	35	52	37	40	40

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Langage Secret — Classique ; Théologie.

POSSESSIONS
Robes.

SIGGI LE TAILLEUR : 38 ans, petit, cheveux noirs épais et bouclés, compétence supplémentaire *Tailleur*, amical, bavard, frère de Klaus l'Armurier, possède le *Document 11*.

NICHOLAS LE POTIER : 32 ans, cheveux noirs épais et bouclés, souvent pris pour le frère de Siggi, compétences supplémentaires *Art, Chimie*, enthousiaste mais maladroit.

WILLI LE MEUNIER : 32 ans, gras, rougeaud, yeux et cheveux foncés, amical avec les autres artisans.

CONRAD LE CHARPENTIER : 23 ans, mince, cheveux roux clair, compétence supplémentaire *Travail du Bois*, toujours en train de parler.

BERNARD : 25 ans, solidement bâti, deux doigts de moins à la main gauche (**Dex** -10 pour cette main), compétences supplémentaires *Force Accrue, Histoire*, frère de Stefan avec qui il assure les cours d'histoire militaire et se dispute constamment.

STEFAN : 28 ans, solidement bâti, une partie de l'oreille droite en moins, compétences supplémentaires *Force Accrue, Histoire, Langue Hermétique — Magikane, Linguistique*, frère de Bernard avec qui il assure les cours d'histoire militaire et se dispute constamment, chargé des cours sur les langages.

ALBRECHT : 39 ans, mince et brun, compétence supplémentaire *Histoire*, calme et réfléchi, donne les cours sur Yazeran.

CHEDWIC : 37 ans, solidement bâti, roux, fort accent d'Albion, compétences supplémentaires *Langue Hermétique — Magikane, Histoire*, esprit pénétrant, assure les cours sur la théologie et le mysticisme.

KARL : 52 ans, petit, cheveux gris, teint olivâtre, compétences supplémentaires *Art, Législation* (ancien faussaire), calme, dévot, perfectionniste, chargé des cours d'enluminure/calligraphie et de droit.

DAHLBERT LE BRASSEUR : 43 ans, rond, rougeaud, cheveux grisonnants, compétence supplémentaire *Fermentation*, joyeux, enseigne l'art du brassage, possède le *Document 13*.

GUNTHER LE CUISINIER : 43 ans, gras, malodorant, aucune hygiène, *Résistance Accrue*, arrogant, inamical.

Moines de Longue Date

Profil Typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	20	3	3	7	50	1	40	35	65	27	40	55

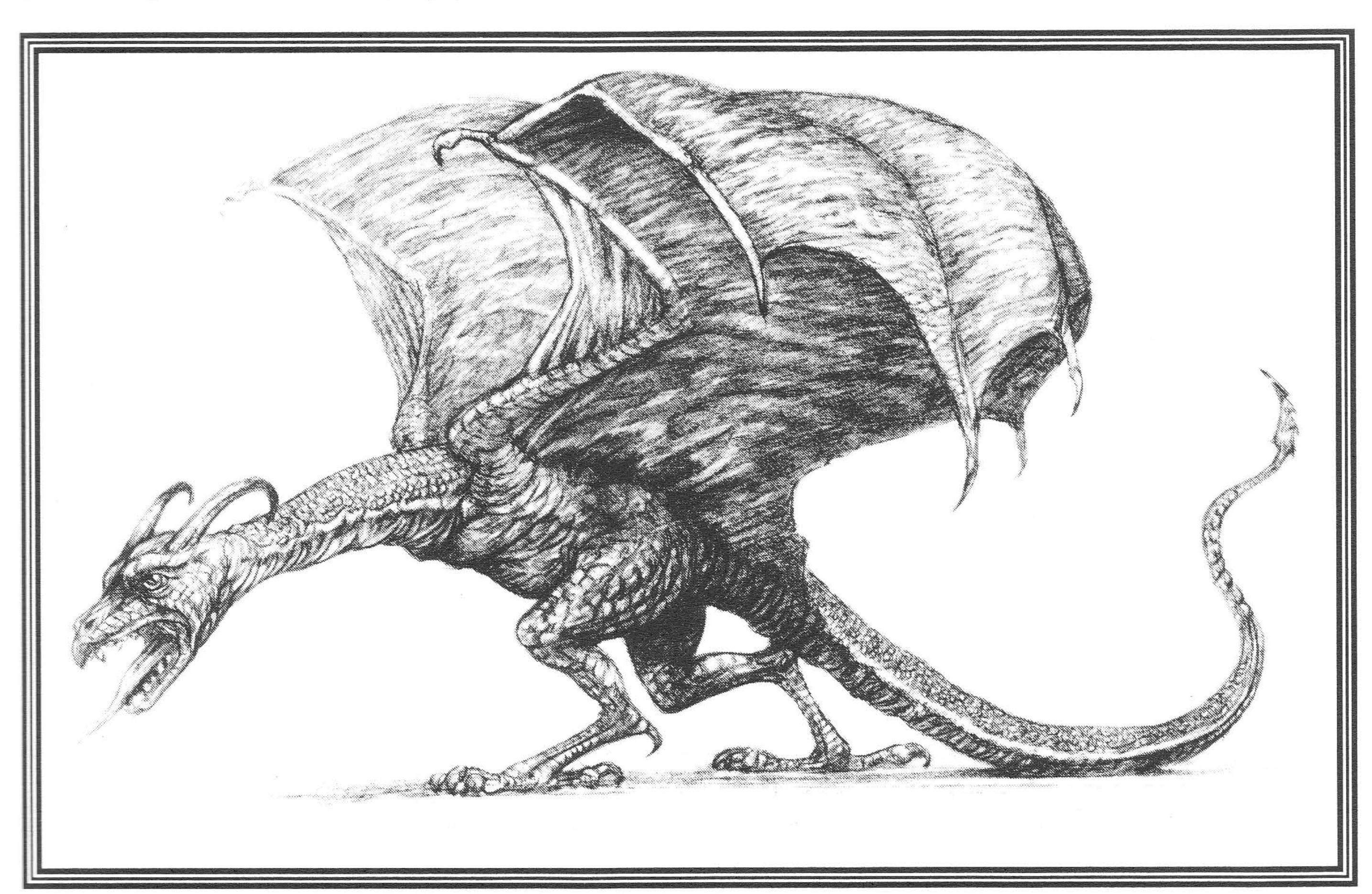
COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Théologie.

POSSESSIONS
Robes.

MORTMORE : 56 ans, maigre, édenté, cheveux gris, accent bretonnien, compétences supplémentaires *Identification des Objets Magiques, Connaissance des Runes*, théoricien, lettré, dirige le cours "Eléments de Thaumaturgie Magistrale".

BRUNO L'AINÉ : 62 ans, vigoureux, chauve, compétences supplémentaires *Connaissance des Plantes, Identification des Plantes*, sec, monotone, enseigne la Classification des Eléments Myco-Phytiques Périodiques.

COUVRE-ŒIL : 54 ans, cheveux gris, bras gauche flétri à la suite d'une maladie d'enfance (**Dex** -10), bandeau sur l'œil gauche (un coup de bec alors qu'il ramassait des œufs), compétence supplémentaire *Métallurgie*, collectionne les roches, son vrai nom est Bruno, et il y répond aussi bien qu'à son surnom, ce qui provoque certaines confusions.





Paulus : 49 ans, ascète, cheveux gris clairsemés, yeux marron enfoncés, calme, contemplatif.

Gerhardt : 53 ans, solidement bâti, cheveux blancs, morose et taciturne.

Gardes

Profil Typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	43	4	4	9	45	2	40	31	30	33	20	44

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret — Classique ; Théologie.

Possessions
Cotte de mailles à manches, bouclier et casque (2 PA — Partout) ; épée ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; 10 carreaux.

Reiner : 18 ans, pâle, l'air frêle, bégaie, nerveux (**Cl** -10).

Siegfried : 19 ans, grand, bien bâti, brun, aime jouer des tours.

Johann : 16 ans, fort (**F** +1), yeux et cheveux foncés, gai.

Karolus et Yorgi : 36 ans, vrais jumeaux, cheveux châtain clair, yeux verts, sens de l'humour, jouent sur leur grande ressemblance : *« Je n'ai jamais dit cela, c'est sûrement mon frère. »*

Bruno : 45 ans, vigoureux, début de calvitie, apprécie les plaisanteries et les bonnes histoires.

Fantôme de Yazeran

Le fantôme de Yazeran est plus un artifice de scénario qu'un PNJ ; il vous permettra de livrer de petits indices, de redresser des situations désespérées, etc. Des suggestions vous sont présentées dans le texte principal. La mort n'a pas atténué la haine que le Nain éprouvait pour les orques ni ses craintes pour le Cristal d'Air ; ces deux points l'inciteront à agir — ou à encourager les aventuriers s'ils semblent relâcher leur attention.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	65	54	47	18

Regles Spéciales
Les caractéristiques psychologiques légèrement supérieures à la normale reflètent le fait que le fantôme de Yazeran a gardé une grande partie de sa personnalité originale. Sujet à l'*instabilité* en dehors du monastère. Provoque la *peur* chez les êtres vivants à volonté. Les créatures touchées doivent réussir un Test de **Cd** à -10 ou s'enfuir. Devient visible ou invisible à volonté. Peut traverser les murs et les objets solides. Immunisé contre les armes non-magiques. *Force* 3 en combat au corps à corps avec les autres créatures éthérales.

L'Alliance de la Hache Sanglante

Radzog, le chef de l'Alliance de la Hache Sanglante, a une telle emprise sur ses troupes que les gobelinoïdes qui interviennent dans cette aventure n'éprouvent pas l'animosité qui règne habituellement entre eux. Il a, après tout, réussi à maintenir intacte une armée importante depuis le départ des Terres Sombres. Cependant, si les aventuriers ne sont pas capables de résister aux ravages de cette force, vous pouvez lui appliquer les règles sur l'animosité pour leur accorder une chance.

Radzog, Orque, Elémentaliste de Niveau 4

Radzog est l'un des plus puissants enchanteurs que l'Alliance ait jamais comptés dans ses rangs. Digne successeur des prêtres-guerriers de l'ancien temps, il fut l'un des partisans de Torgoch lors de la première invasion du Yetzin. Il a maintenant plus d'un siècle, car il a fait appel à de puissantes forces magiques pour prolonger son existence.

L'essentiel de sa puissance lui vient du Dieu du Chaos Tzeentch, et cela l'a transformé. En plus de sa capacité de contrôle sur les oiseaux, Radzog a acquis les attributs du Chaos *Bec* — (attaque par *morsure*, **A** +1) et *Plumage* — son profil en tient compte. Ses yeux fixes n'ont pas de paupières (certains disent qu'ils ressemblent à ceux d'un faucon), et sa voix criarde se mue souvent en un rire saccadé et hystérique.

Il est à présent obsédé par le Cristal d'Air et ne reculera devant rien pour l'obtenir — ainsi que les autres dont il viendrait à connaître l'existence. Son esprit rongé par cette obsession est dérangé, mais cela ne le rend pas stupide. C'est un fin tacticien et un commandant puissant. Ses capacités et ses mutations l'ont fait craindre de ses troupes qui en ont une image quasiment divine.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	4	5	11	60	1	59	59	48	59	59	18

Compétences
Astronomie ; Bagarre ; Connaissance des Démons ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Plantes ; Connaissance des Runes ; Conscience de la Magie ; Coups Puissants ; Identification des Morts-Vivants ; Identification des Objets Magiques ; Incantations — voir ci-dessous ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Métallurgie ; Radiesthésie ; Sens de la Magie.

SORTS : 64 Points de Magie

Magie Mineure : Alarme Magique, Feux Follets, Flammerole, Renfort de Porte, Sons, Zone de Silence.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Boule de Feu, Détection de la Magie, Guérison des Blessures Légères, Main de Fer, Rafale de Vent, Vol ; *Niveau 2* — Brouillard Mystique, Démantèlement, Démolition, Eclair, Panique Magique ; *Niveau 3* — Instabilité Magique, Invulnérabilité aux Flèches, Peur Magique, Pont Magique ; *Niveau 4* — Explosion, Guérison des Blessures Graves, Immobilisation, Nuage Fétide.

Magie Elémentale : *Niveau 1* — Assaut de Pierres, Aveuglement, Marche sur l'Eau, Nuage de Fumée, Zone de Dissimulation ; *Niveau 2* — Dessèchement de Plantes, Déplacement d'Objet, Incendie, Pluie Torrentielle, Résistance au Feu ; *Niveau 3* — Air Fétide, Conjuration d'un Elémental, Ethéralité, Tempête de Poussière ; *Niveau 4* — Destruction des Murs, Evocation d'un Elémental, Evocation d'une Horde d'Elémentaux, Evocation d'une Nuée.

POSSESSIONS
Epée (*Arme Chasseresse* contre les Nains) ; *Baguette de Jais*, *Anneau de Boules de Feu* — 4 Points de Magie ; 4 *Joyaux d'Energie* — 4, 4, 7 et 9 Points de Magie ; *Amulette de Charbon*.

Orques Sombres

Les Orques Sombres font office de troupes d'assaut ; Radzog dispose de douze gardes du corps de ce type.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	4	4	7	30	1	18	29	18	29	29	14

COMPÉTENCES
Bagarre ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Esquive.

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Partout) ; épée ou hache, dague (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20).

Deux Chevaucheurs de Vouivres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	55	4	5	10	40	2	39	39	28	39	39	18

COMPÉTENCES
Bagarre ; Coups Puissants ; Esquive.

POSSESSIONS
Plastron de cuirasse, cotte de mailles à manches et cagoule, casque et bouclier (3 PA — Tronc, tête ; 2 PA — Ailleurs) ; lance (**I** +10/+20, pour toucher +10 ou **P** 4/8/25) et hache ; dague (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20).

Deux Vouivres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	5	6	17	10	3	-	14	14	14	14	-

REGLES SPÉCIALES
Volent comme des *piqueurs* ; si le cavalier d'une vouivre est tué, celle-ci attaquera la créature la plus proche — y compris sa congénère !

Guerriers Orques

Ils constituent l'essentiel des troupes de Radzog.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

COMPÉTENCES
Bagarre ; Esquive.

POSSESSIONS
Chemise de mailles sans manches, casque et bouclier (2 PA — Tronc, tête ; 1 PA — Ailleurs) ; épée ou hache, dague (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20).

Gobelins

Ils forment des troupes de rang inférieur pouvant être sacrifiées, sont chargés des sales boulots et de ceux où leur petite taille les avantage nettement.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

COMPÉTENCE
Esquive.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc) ; épée ou hache.

Morveux

Vils serviteurs, réserve de nourriture de secours, punching-balls improvisés — si vous êtes un gobelinoïde, quelle idée d'être petit et faible !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

COMPÉTENCES
Esquive ; Fuite.

POSSESSIONS
Haillons ; dague (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20).

Elémentaux

Des Elémentaux de différents types vont certainement intervenir dans **La Mort sur son Rocher**. Avant de faire jouer cette aventure, nous vous conseillons de relire les sections de **WJRF** consacrées aux Elémentaux (dans le chapitre *Le Bestiaire*) et à leurs évocations (dans le chapitre *La Magie*).



Le Cristal d'Air

Le Cristal d'Air appartient à un jeu de quatre cristaux aux pouvoirs immenses. Chacun d'eux est un objet magique très puissant, mais lorsqu'ils sont associés, les possibilités en sont multipliées.

Ce chapitre se termine par quelques notes sur l'utilisation conjointe du Cristal d'Air et de ceux de Terre et de Feu, que les personnages ont déjà en leur possession s'ils ont achevé avec succès les deux aventures précédentes de la campagne.

Utilisation du Cristal

Comme pour tous les Cristaux du Pouvoir, un personnage doit s'accorder avec le Cristal d'Air avant d'arriver à l'employer au maximum de ses capacités. Pour cela, il doit *Méditer* en tenant la pierre. Il ne récupère aucun Point de Magie pendant ce temps, mais effectue un Test d'**Int** une fois par heure (*Identification des Objets Magiques* +10, Elémentaliste +10) au prix de 1 PM. Lorsque le test est réussi, le personnage s'est accordé.

Chacun des pouvoirs, en commençant par le premier de la liste et en progressant jusqu'au dernier, est alors découvert après une heure d'étude ininterrompue et la réussite d'un Test d'**Int** (*Identification des Objets Magiques* +10).

Après cela, le détenteur de la pierre n'a qu'à la tenir et se concentrer sur l'effet voulu (en réussissant un Test de **FM**, sans modificateur) pour l'obtenir.

Après l'utilisation d'un pouvoir mineur, le Cristal reste inerte pendant un tour entier durant lequel aucun autre pouvoir mineur ne peut être utilisé. Dans le cas d'un pouvoir majeur, cette inertie dure 1D6 heures, pendant lesquelles seuls ses pouvoirs permanents sont en fonction.

Les Pouvoirs du Cristal

Ils se divisent en trois catégories : *permanents*, *mineurs* et *majeurs*.

Pouvoirs Permanents

Le Cristal d'Air produit automatiquement les effets suivants, que son détenteur soit accordé avec lui ou non.

Protection contre l'Air

Le porteur est complètement immunisé contre les inconvénients dus à l'air, qu'ils soient d'origine magique ou normale. Cela comprend les Elémentaux, les sorts *Rafale de Vent*, les vents violents, etc. Vous pouvez, si vous le voulez, ne pas le dire aux joueurs et établir alors votre mise en scène de telle sorte qu'ils ne soient jamais sûrs de bénéficier de cet avantage.

Protection contre les Elémentaux

Un Elémental de Terre ne peut approcher à moins de 20 mètres du Cristal, quelles que soient les circonstances.

Détection des Autres Cristaux du Pouvoir

Lorsque le Cristal d'Air se trouve à moins de 1,5 kilomètres d'un autre Cristal, son cœur luit d'un éclat rouge. Plus il se rapproche de son frère, plus l'intensité de cette lumière augmente.

Pouvoirs Mineurs

Respiration Aquatique

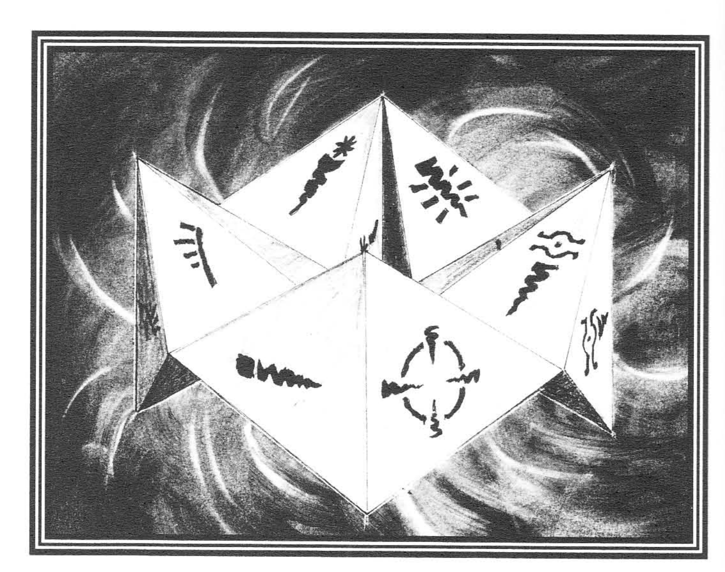
La pierre est capable de lancer ce sort une fois par heure. Le sujet est alors immunisé contre toutes les formes d'air vicié et de poisons gazeux et respire normalement même dans le vide absolu.

Vol

Tout en ayant la capacité de lancer ce sort une fois par heure, la gemme peut maintenir le vol aussi longtemps que son possesseur le souhaite. Il prend cependant fin au moment où ce dernier entre en contact avec de la terre ou de la pierre sous quelque forme que ce soit.

Déplacement d'Objet

Ce sort est utilisable à volonté, autant de fois par jour que désiré. Le porteur doit cependant réussir à chaque fois un Test de **FM** pour en maîtriser l'effet. En cas d'échec, ce pouvoir élémental échappe à son contrôle et c'est une *Rafale de Vent* qui part de lui, dans une direction aléatoire.



Rafale de Vent

Bien qu'il puisse faire appel à ce sort une fois par heure, le possesseur doit alors systématiquement réussir un Test de **FM**, faute de quoi c'est une *Explosion* qui intervient, centrée sur lui.

Zone de Silence

Ce sort est utilisable à volonté. L'air contenu dans la Zone ne conduit plus les sons. Quiconque s'y tient ne peut ni entendre ni être entendu.

Evocation Mineure

Une fois par jour et une par nuit, le Cristal peut évoquer un unique Elémental d'Air de *taille 5*.

Anneau de Défense Mineur

L'Anneau de Défense Mineur peut être produit une fois par jour et reste présent pendant une heure au plus. Il est constitué d'une barrière d'air tournant très rapidement, d'au plus 6 mètres de diamètre et de la forme souhaitée par le possesseur de la gemme.

Cet anneau a les mêmes effets qu'une *Zone de Sanctuaire* ; de plus, tous les projectiles non-magiques rebondissent dessus. Les projectiles magiques subissent une pénalité de -20 en **CT**. Les créatures vivantes qui tentent de le traverser doivent réussir un Test de **F** ou être repoussées à 1D4 mètres. Qu'elles le franchissent ou non, elles encaissent un coup automatique de **F** 4.

Pouvoirs Majeurs

Destruction des Murs

L'Air est opposé à la Terre, et pourtant, toute pierre non magique contient une petite quantité d'air. Ce pouvoir provoque sa dilatation et fait donc exploser la pierre ; l'effet est identique au sort de niveau 4 de Magie Elémentale du même nom, mais seulement sur une roche d'origine non magique (celles créées par des sorts ou des Elémentaux appartiennent strictement au domaine de la Terre et ne renferment pas d'air). Le Cristal peut lancer ce sort une fois par jour.

Anneau de Défense Majeur

En apparence, il est identique à l'Anneau de Défense Mineur décrit précédemment. Il possède d'ailleurs à la base les mêmes capacités, complétées par deux autres. Tout d'abord, les sorts de quelque nature et de quelque niveau que ce soient ne peuvent ni y entrer ni en sortir. De plus, les créatures vivantes qui tentent de le franchir encaissent comme précédemment des dommages, mais elles sont aussi automatiquement repoussées. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par semaine.

Evocation Majeure

Une fois par semaine, le Cristal peut évoquer un unique Elémental d'Air de *taille 10* ou bien 1D3+1 Elémentaux de Terre de *taille 5*, selon ce que souhaite son possesseur.

Effets Secondaires

Les yeux de l'utilisateur deviennent complètement blancs pour les 2-5 heures suivant l'utilisation de n'importe lequel de ses pouvoirs. S'il fait à nouveau appel à la pierre avant l'expiration de ce délai, les durées s'ajoutent. Cet effet devient permanent si vous estimez qu'un personnage a abusé des capacités du Cristal.

Le Cristal d'Air dans le Jeu

Comme ses trois frères, le Cristal d'Air est un objet magique très particulier. Vous ne devriez en aucun cas laisser les aventuriers s'en servir inconsidérément, comme ils le font avec la plupart des objets magiques. Les notes qui suivent sont là pour vous aider, en tant que MJ, à développer les réactions de la gemme lorsqu'elle est activée.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, la description de ses pouvoirs ne mentionne pas le contrôle ou la conjuration des Elémentaux évoqués. C'est intentionnel — de la part de Tzeentch, cela va sans dire. Il a intégré au Cristal des faiblesses et des modifications qui ne peuvent qu'engendrer le Chaos ; ceci en est un exemple, de même que la difficulté de maîtriser les pouvoirs qui peut provoquer des *Rafales de Vent* inattendues ou des effets autres que ceux espérés.

La pierre est littéralement bourrée d'un pouvoir élémental qui, si elle n'est pas correctement manipulée, se libère parfois dans la mauvaise direction. Servez-vous de cette tendance pour inspirer quelques frayeurs aux aventuriers.

Les résultats qu'on peut obtenir avec cette relique puissante ne devraient *jamais* être tenus pour garantis.

Lorsque vous les décrivez, gardez à l'esprit la nature principalement chaotique de leur source. A chaque fois, l'effet souhaité subit des distorsions infimes, le plus souvent sans conséquence ; si aucune variation intéressante ne vous vient à l'esprit, considérez qu'elles n'ont pas été remarquées. Nous ne voulons pas dire que le Cristal n'agit pas comme il est indiqué, mais simplement que par des descriptions pittoresques, vous glisserez quelques allusions relatives à son origine. La proximité d'une telle source d'énergie devrait amener les joueurs (et les personnages) à ressentir un vague malaise.

Rappelez-vous aussi que le test de **FM** est impératif pour utiliser un pouvoir. Vous aurez ainsi l'occasion d'introduire quelques erreurs de comportement de la pierre.

Supposez, par exemple, qu'un personnage souhaite utiliser le Cristal d'Air pour voler jusqu'à une trappe du toit. Selon le résultat de son Test de **FM**, vous obtiendrez les résultats suivants :

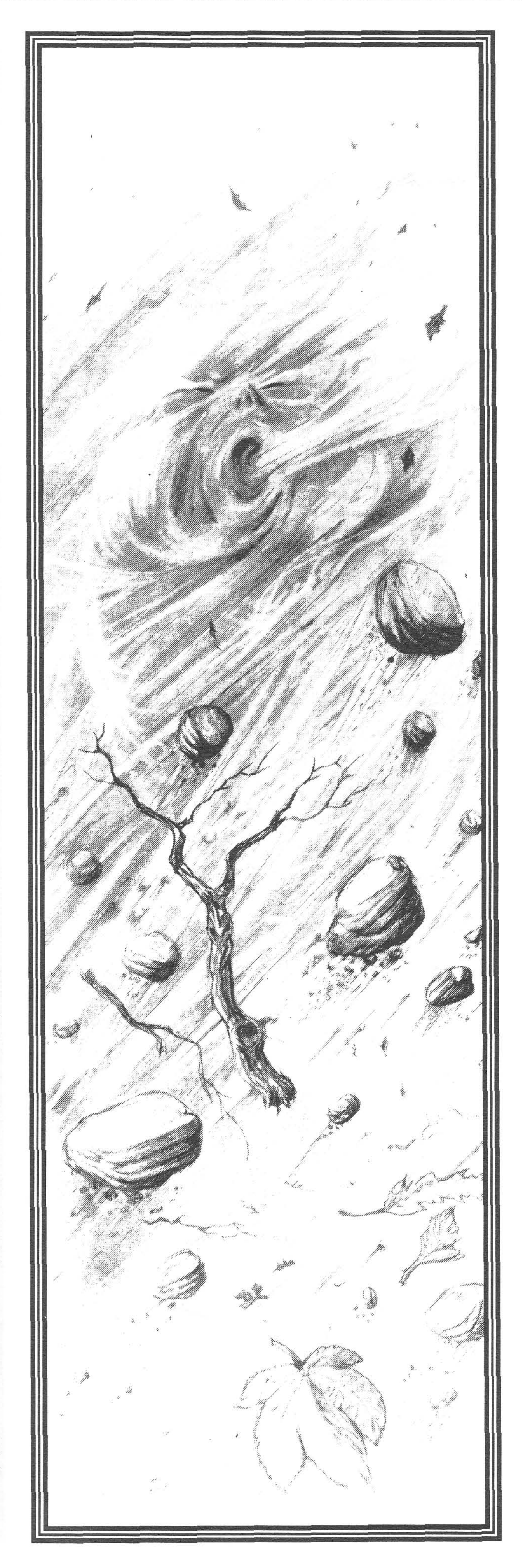
Echec de 30 ou plus : Rien ne se produit ; en option, un échec retentissant (99-00) peut avoir des conséquences terribles — l'aventurier se retrouve cloué au sol par une *Rafale de Vent*, ou projeté à plusieurs centaines de mètres en l'air.

Echec de 10-29 : Le PJ atteint bien le niveau du toit, mais il est incapable de s'arrêter et vole dans des directions aléatoires pendant encore 1D6 rounds.

Echec de 0-9 : Le personnage s'élève presque jusqu'au toit et retombe. S'il ne parvient pas à s'accrocher quelque part, sa chute trop rapide lui fait subir de légers dommages.

Réussite de 0-29 : Le PJ arrive bien là où il le désire, mais le déplacement est un peu plus rapide ou un peu plus lent que prévu, à moins qu'il ne soit accompagné d'étranges effets sonores.

Réussite de 30 ou plus : L'aventurier et tous ceux qui se trouvaient à moins de deux mètres de lui sont transportés sur le toit, leurs cheveux, vêtements et affaires personnelles étant soigneusement dépoussiérés au passage. Peut-être même que quiconque était à moins de 100 mètres à ce moment-là est cloué au sol par une *Rafale de Vent*.



Association des Cristaux d'Air et de Feu

L'Air et la Terre étant des éléments opposés, les deux pierres correspondantes ne peuvent être associées. Un contact physique entre elles deux provoque du reste un éclair brillant (toute personne se trouvant à moins de 5 mètres encaisse un coup automatique de **F** 4) et les deux Cristaux se repoussent violemment pour atterrir à 1D6 mètres l'un de l'autre.

L'association des Cristaux d'Air et de Feu permet de combiner les effets des Anneaux de Défense et accorde les pouvoirs suivants :

Pouvoirs Automatiques

Partage de la Puissance

Lorsque les deux gemmes sont associées, leurs différents pouvoirs peuvent être employés plus souvent. Un de ceux auxquels on ne peut normalement faire appel qu'une fois par semaine, par exemple, est alors disponible deux fois par semaine.

Protection Accrue

Lorsqu'une personne détient les deux Cristaux, toutes leurs protections automatiques s'appliquent à quiconque la touche ou est touché par elle, qu'il le veuille ou non.

Pouvoirs Mineurs

Zone de Chaleur

Ce sort peut être utilisé à volonté, mais avec un Test de **FM**. En cas d'échec, il y a une déperdition de pouvoir. Lancez 1D6 : 1-2 — le Cristal de Feu crée une *Boule de Feu* ; 3-4 — le Cristal d'Air produit une *Rafale de Vent* ; 5-6 — un *Eclair* frappe les deux pierres.

Eclair

La gemme peut lancer ce sort au niveau 4 une fois par jour. L'échec d'un Test de **FM** fait perdre la maîtrise du pouvoir et c'est une *Explosion* qui se produit à la place.

Pouvoir Majeur

Tempête Incendiaire

Ce pouvoir affecte l'air et le feu dans une zone de 3 m de diamètre située à moins de 48 m des Cristaux et dans le champ de vision de leur porteur. Air devient feu et feu devient air ; la transformation est ensuite inversée, encore et encore...

Il en résulte un véritable enfer qui remplit la zone concernée pendant tout un round. Quiconque est pris dedans est cloué sur place et encaisse un coup automatique de **F** 8 ; les objets *inflammables* prennent feu et subissent des dommages en conséquence.

Effets Secondaires

Lorsqu'un pouvoir mineur est utilisé, il y a 5% de risques pour qu'un mélange d'air et de feu explose à la figure du porteur puis se disperse immédiatement. Il encaisse alors un coup automatique de **F** 4, modifié par l'*Endurance* mais pas par l'armure. Dans le cas d'un pouvoir majeur, la probabilité passe à 20%.

Esprits Gardiens

Les Esprits Gardiens sont de rares représentants du monde des morts-vivants éthéraux, contraints de protéger une zone à laquelle ils sont liés — par la magie nécromantique ou par une obsession qui les habitait de leur vivant. Ainsi, par exemple, celui provenant d'un avare se vouera à la protection de ses anciens trésors. Les Esprits Gardiens de l'Aire étaient à l'origine des moines ; ils veillent maintenant à ce que leur chère bibliothèque ne soit pas perturbée par des étrangers.

PHYSIQUE
Les Esprits Gardiens sont naturellement invisibles. Ceux qui parviennent à voir les objets invisibles les discerneront sous la forme de silhouettes humanoïdes floues, grises et brumeuses.

TRAITS PSYCHOLOGIQUES
Les Esprits Gardiens ne sont pas sujets à l'*instabilité* à l'intérieur de la zone protégée et ne peuvent généralement pas être contraints de la quitter. Leurs Tests de **FM** contre les sorts nécromantiques de contrôle sont faits avec un bonus de +20 — leur obsession est très forte. Ils sont immunisés contre les *effets psychologiques* et ne peuvent être obligés d'abandonner le combat. Ils provoquent la *peur* chez les créatures vivantes qu'ils assaillent mais n'arrivent pas à posséder.

REGLES SPÉCIALES
Le mode d'action des Esprits Gardiens est le *combat psychique*, qui est expliqué ci-dessous. N'ayant pas de présence physique, ils n'affectent pas ce qui est matériel. Ils sont capables de traverser les objets solides, comme les murs, sans être gênés et sont immunisés contre les armes non magiques.

Esprit Gardien - Profil de Base

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	0	0	0	3	17	40	*	0	40	18	18	48	0

Combat Psychique

Le combat psychique est une forme restreinte de possession qui permet à un être immatériel - tel qu'un Esprit Gardien - d'attaquer une créature vivante. Certains Démons font aussi parfois appel à ce genre d'attaque.

Pour qu'un adversaire soit ainsi affecté, son **Int** doit être supérieure à 6 et il ne doit pas être immunisé contre les *effets psychologiques*.

La victime doit effectuer un Test de **FM** ; ses protections magiques ne lui sont d'aucun secours, sauf dans le cas où les enchantements sont spécifiquement destinés à lutter contre la magie qui agit sur l'esprit ou contre les effets psychologiques. Deux êtres engagés dans un combat de ce type ne peuvent accomplir aucune autre action au cours du round et sont considérés comme *inertes*.

Si la proie réussit son Test de **FM**, l'assaut psychique échoue. Dans le cas contraire, elle perd 1D10 points de **FM**. Lorsque son score est réduit à zéro, elle tombe sous le contrôle de l'Esprit qui lui a porté le dernier "coup". Ce dernier peut ensuite utiliser ce corps comme si c'était le sien. Les points de **FM** perdus reviennent au rythme de 10 par tour et le personnage possédé effectue un Test de **FM** aux mêmes intervalles pour se débarrasser de l'Esprit.

Lorsqu'un Esprit Gardien prend possession d'une créature vivante, il se contente généralement de l'obliger à quitter la zone protégée. Sa victime garde toutes ses compétences basées sur **F**, **E**, **I** et **Dex**, mais n'en a momentanément plus d'autres.

Nouveau Sort

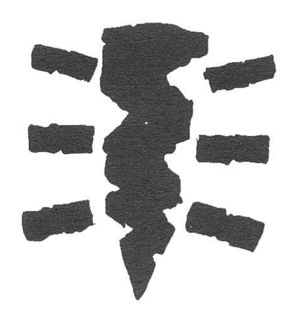
Magie Nécromantique : Evocation d'un Esprit Gardien

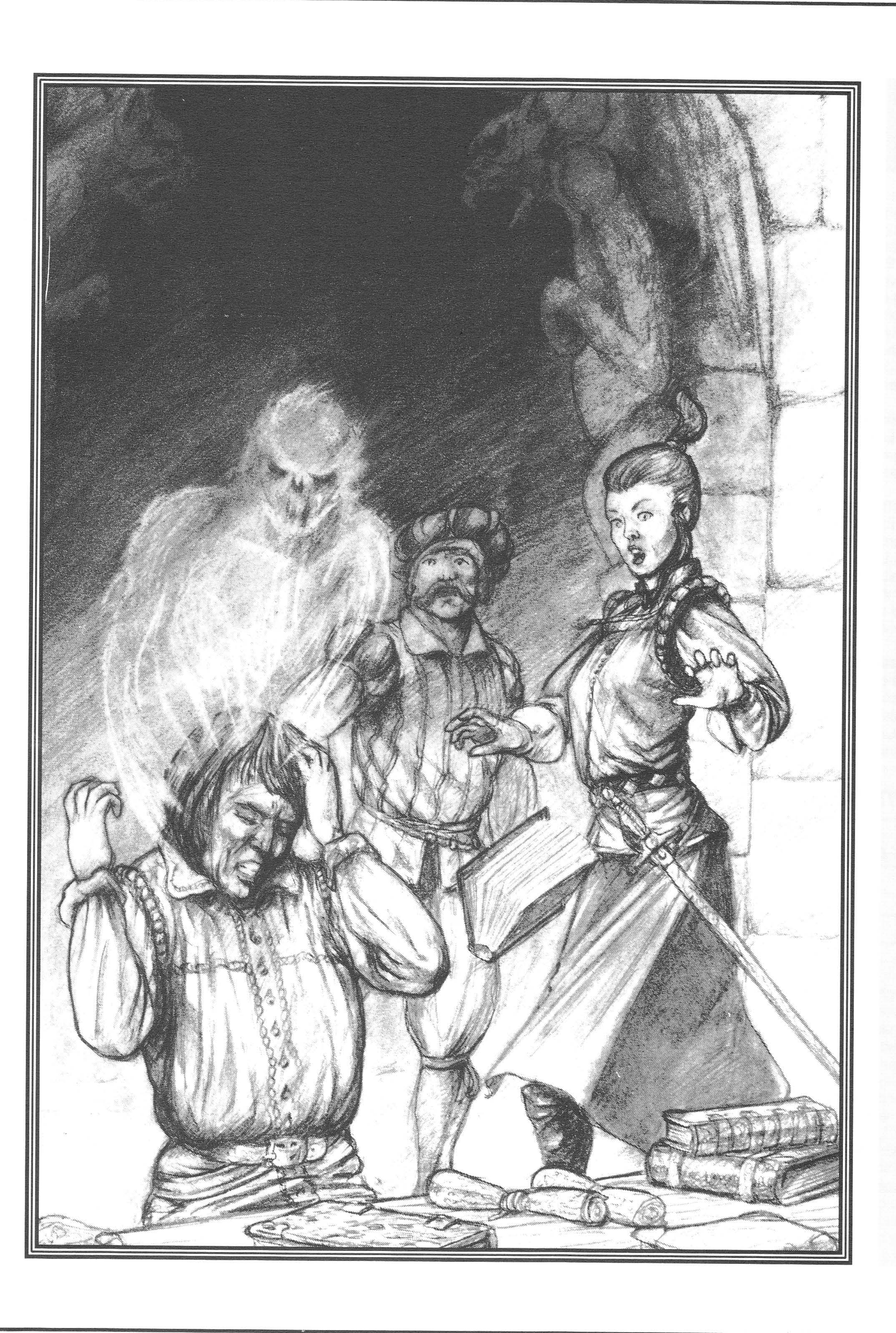
NIVEAU DE SORT : 3
POINTS DE MAGIE : 12
PORTÉE : Non applicable
DURÉE : Jusqu'à la dissipation ou la destruction
INGRÉDIENTS : Tombe ou crâne d'un humanoïde

L'esprit de l'humanoïde mort est évoqué par ce sort. Par conséquent, les ingrédients ne peuvent servir qu'une fois.

Lorsqu'il apparaît devant le Nécromant, l'esprit est déjà tenu de remplir la tâche dont on le charge. L'enchanteur précise la zone (au maximum 3 m de rayon par niveau qu'il a atteint) ou l'objet à défendre, puis l'Esprit Gardien prend forme.

Le service à remplir étant normalement de durée illimité, un Test de **FM** lui permet de résister à l'évocation initiale. S'il s'agit d'une personne connue (par exemple un personnage-joueur défunt), le test se fait avec sa caractéristique, dans les autres cas, c'est la **FM** normale de la race, indiquée dans le profil type, qui est utilisée. Si le test est réussi, l'Esprit résiste à l'attachement et s'en va immédiatement. Le Nécromant ne peut alors plus l'évoquer tant qu'il n'a pas progressé d'au moins un niveau.







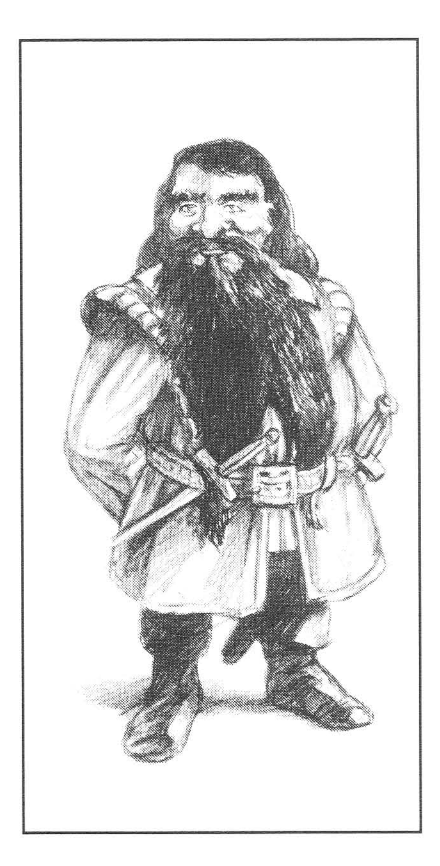
Cailission Œilargent, Assassin,

ex-Garde du Corps, ex-Chasseur de Primes, ex-Franc-Archer

« Je n'ai actuellement aucun but précis, j'attends de voir ce qui peut arriver. J'ai songé à me faire engager comme capitaine des archers par un des prinçaillons humains du sud, mais je ne suis pas pressé. Je ne crois pas qu'ils vont cesser de se faire la guerre rapidement. Donc, si quelque chose d'intéressant se présente, j'y jetterai un coup d'œil. »

Cailission appartenait autrefois au *Fir Rannascath*, un groupe de guerriers-éclaireurs elfes qui protégeaient les voyageurs dans la Forêt de Loren dont il est originaire. Des hors-la-loi humains l'ont laissé pour mort après avoir attaqué sa caravane, et il a passé près d'un an à les pourchasser. Sa vengeance accomplie, il s'est retrouvé complètement désœuvré — il avait trop changé pour rentrer chez lui, mais son gibier s'étant épuisé, il n'avait plus d'endroit où aller ni de but à atteindre. Il a rejoint un groupe d'aventuriers dans les hautes passes de La Voûte et va où le destin le mène.

Une rencontre fortuite avec un mercenaire qui rentrait chez lui lui a donné l'idée de se diriger vers les Principautés Frontalières — là-bas, bien des gens seraient prêts à payer correctement un Capitaine des Archers possédant ses talents. Mais il se laissera volontiers distraire par tout ce qui se présentera. Toujours hanté par l'échec qu'il a connu dans la protection de la caravane, il ne parle pas des raisons qui le poussent à voyager.



Borgin Barbefendue, Explorateur,

ex-Apprenti Sorcier, ex-Estudiant, ex-Erudit

« Les cités perdues se comptent par douzaine dans cette région — autrefois, pas un seul sommet, pas une seule vallée n'était occupé par des Nains. Avant les peaux-vertes. De nos jours, personne ne connaît l'étendue de ce qui a été perdu, et le souvenir même en est parfois tombé dans l'oubli. Je ne m'attends pas à ce que vous le compreniez, mais l'histoire et la tradition sont très importantes pour nous autres, Nains. Le simple fait de penser aux noms et aux chroniques perdus peut me rendre fou. De plus, qui peut dire ce qui se trouve là-bas et n'attend que d'être découvert ? »

Borgin est solidement bâti et arbore une impressionnante barbe noire à deux pointes généralement coincée dans sa ceinture. Ses manières sont paisibles, il songe surtout à améliorer ses connaissances et sa promptitude lui permet souvent d'éviter les conflits ; ses voyages l'ont cependant conduit dans des lieux dangereux et sauvages, si bien qu'il est capable de veiller sur sa personne.

Borgin a été apprenti chez un Sorcier nain de Zhufbar et a développé un goût prononcé pour l'histoire et le savoir des Nains. Il a sillonné les Montagnes-du-Bout-du-Monde, où il a visité des sites historiques et recherché des citadelles oubliées. Il rêve de redécouvrir une de celles qui ont disparu au cours des Guerres Gobelines et dont l'existence n'est actuellement connue que parce qu'elles sont citées dans d'anciennes chroniques. La Vallée du Yetzin a été source de nombreuses surprises et il reste certainement encore beaucoup à y trouver — peut-être assez pour établir une réputation ?

Age : 76 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Bon (tendance neutre)
Religion : Liadriel (sans dévotion)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	37	33	4*	3	6	63	1	44	46	55	50	48	49

Plan de Carrière Actuel (Assassin)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30[2]	+30[4]	+1[1]	+1[1]	+6[4]	+30[2]	+3[2]	+30[3]	+20[1]	+20[1]	+20[3]	+20[2]	+20[2]

1234 Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	57	73	5*	4	10	83	3	74	56	65	80	68	69

COMPÉTENCES
Acuité Visuelle ; Adresse au Tir ; Alphabétisation — Fan-Elthárin et Occidental ; Armes de Spécialisation — Lasso, Couteau de Lancer, Armes de Parade, Armes de Poing ; Bagarre ; Camouflage Rural ; Chance ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Escalade ; Filature ; Force Accrue* ; Langue Etrangère — Occidental ; Musique — Luth ; Pistage.

POSSESSIONS
Veste de cuir, cotte de mailles sans manche et casque (1 PA — Tête, tronc ; 0/1 PA — Bras) ; arc elfique (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1) ; carquois avec 20 flèches ; garrot ; 4 couteaux de lancer (**P** 4/8/20, **FE** T, **Rch** 1) ; corde de 7,5 m avec grappin ; cheval avec harnachement, selle et sacoches contenant une tente individuelle, du matériel de couchage et de cuisine, une gourde d'eau de 2 litres avec une bandoulière, un luth dans une boîte en bois, une bourse renfermant 88 CO, 13/6 et deux pierres précieuses (50 CO chaque).

OBJETS MAGIQUES
Epée magique (**D** +3) ; 6 *Flèches au Vol Infaillible* ; *Corde Enchantée*, 2,4 m ; dague magique — *attaque empoisonnée*.

Notes

2 Points de Folie

Age : 86 ans
Points de Destin : 3
Alignement : Neutre (tendance bonne)
Religion : Grungni (sans dévotion)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	29	4	5*	8	27	1	21	54	38	54	57	25

Plan de Carrière Actuel (Explorateur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20[2]	+20[1]	+1[1]	+1	+6[6]	[3]	+1[1]	+20[1]	+20	+30[3]	+20[2]	+20[3]	+20[1]

1236 Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	63	39	5	7*	14	57	2	31	54	68	74	87	35

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Khazalide, Occidental et Orrakh ; Ambidextrie ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Escalade ; Evaluation ; Exploitation Minière ; Fuite ; Histoire ; Identification des Plantes ; Incantations — Magie Mineure ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Magikane ; Linguistique ; Métallurgie ; Numismatique ; Orientation ; Résistance Accrue* ; Sens de la Magie.

POINTS DE MAGIE : 4

Magie Mineure : Don de Langues, Flammerole, Luminescence, Para-Pluie, Sommeil, Zone de Chaleur, Zone de Silence.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) et 20 carreaux ; matériel d'écriture, livres : *La Poésie Epique Naine de l'Age Héroïque, Encyclopédie des Citadelles Perdues, Vol II : La Passe du Feu Noir et l'Ouest* ; poney avec selle et harnachement, sacoches avec tente à une place, matériel de couchage et de cuisine, boîte à parchemins garnie de bijoux (10 CO), pour 500 CO de pierres précieuses cachées dans les vêtements, 97 CO, 14/6.

OBJETS MAGIQUES
Joyau du Pouvoir (énergie) contenant 10 Points de Magie ; *Loupe d'Erudition* — un personnage ayant la compétence *Alphabétisation* comprendra toute forme d'écriture en regardant à travers la loupe ; *Amulette d'Adamantine** ; *Amulette de Charbon* (3 charges) ; *Bottes de Vitesse*.

Notes



Lars Mortensen, Chevalier Errant,

ex-Sergent Mercenaire, ex-Combattant Embarqué

« Est-elle bonne la vie d'aventure ? Mercenaire, c'était bien, mais l'aventure, c'est pas de capitaine qui vous dit va là, fais ça tout le temps. Beaucoup mieux. Et bonne paye si on survit. Encore un an, peut-être deux, et je retourne en Norsca avec ma saga et deviens Jarl — argent, terre, guerriers, tout. Ou peut-être je me lasserai pas des aventures. Quand je rentrerai chez moi, j'emmènerai beaucoup d'or, beaucoup d'histoires, c'est sûr. »

Lars est un homme immense doté de cheveux blonds hirsutes et d'une courte barbe mal peignée. Ses yeux d'un bleu glacé sont généralement rieurs mais il peut devenir très sérieux en vraiment peu de temps — bien des gens sont morts pour avoir été surpris par la vitesse du changement. C'est un dévot d'Ulric (Olric, comme on l'appelle en Norsca) et il n'aime pas l'impiété. D'autres sont également morts pour cette raison. Il est aussi terriblement superstitieux et collectionne avidement amulettes et talismans, qu'ils soient authentiques ou non..

Lars a grandi sur les côtes sauvages de la Norsca occidentale et a accompli de nombreux voyages, qui n'ont pas tous été paisibles, vers le Vieux Monde. Comme pour bien des jeunes Nordiques, la curiosité et l'appât du gain l'ont amené à devenir mercenaire, puis aventurier. Il rêve d'amasser or et gloire, de rencontrer un poète qui écrira sa saga et de retourner en Norsca en héros pour s'y établir, riche et honoré. Il est courageux — insensé, diraient certains Occidentaux — mais pas imprudent. Car si une mort héroïque est une bonne chose, personne ne raconte de saga dont le héros serait un inconscient. Bien sûr, l'idée que Lars se fait de la folie diffère légèrement de celle de l'Occidental moyen.



Oleg Kuryitsin, Capitaine Mercenaire,

ex-Explorateur, ex-Eclaireur, ex-Chasseur

« Autrefois, je gagnais ma vie en conduisant des caravanes sur la route commerciale et à travers les Crocs de l'Hiver, mais cette époque est révolue. Vous passez trop de temps avec des marchands nerveux et vous finissez par avoir peur de la plus petite ombre. Et puis vous ne voyez rien du pays si vous vous limitez à la route commerciale. Tout ce que vous voyez, ce sont les gens qui la fréquentent, et vous avez le même spectacle dans les cités. »

Originaire de Kislev, Oleg possède la plupart des caractéristiques physiques des guerriers ungols qui traversèrent les Steppes à cheval, huit siècles plus tôt. Il est de taille moyenne, mince et nerveux ; son fin visage de faucon est souligné par de hautes pommettes et des yeux brun foncé étroits. Ses cheveux et sa maigre moustache sont noirs.

Oleg est indépendant et taciturne, peu intéressé par la conversation et les relations sociales. Il a l'habitude de se débrouiller tout seul dans la nature et ne passe que peu de temps en compagnie d'autres Humains.

Après avoir travaillé pendant cinq ans comme éclaireur dans la Vallée du Yetzin, il a décidé que l'existence ne se limitait pas à chaperonner les marchands sur la route commerciale. Il s'est donc mis à explorer la vallée et la région environnante, à la recherche d'aventures et, qui sait, de certains des trésors que leurs habitants passés sont supposés avoir abandonnés. Aussi loin que sa mémoire remonte, il a toujours entendu des rumeurs sur une passe perdue qui mènerait à une route naine, laquelle contournerait les Terres Sombres pour rejoindre directement Cathay ; ce n'est peut-être qu'une légende sans fondement, mais si Oleg pouvait découvrir cette voie, sa fortune serait faite.

Age : 24 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Ulric
Points de Folie : 3
Trouble : Frénésie

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	29	5†	4	7	42*	1	31	35	23	25	33	36

Plan de Carrière Actuel (Chevalier Errant)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+30^{3}$		$+3^{3}$	$+1^{1}$	$+4^{4}$	$+20^{2}$	$+2^{2}$		$+30^{1}$	+10	$+30^{3}$		$+10^{1}$

1234 Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	49	8	5	11	62	3	31	45	23	55	43	46

Compétences
Armes de Spécialisation — Lance, Fléau, Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Canotage ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Force Accrue† ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Langue Etrangère — Occidental ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; Réflexes Eclairs* ; Résistance à l'Alcool ; Vision Nocturne.

Possessions
Cotte de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Partout) ; épée ; lance de cavalerie (**I** +20, **Toucher** +10, **D** +2, **Prd** -20, voir notes dans le livre de règles) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; 12 carreaux ; sac à dos ; grappin et corde de 9 mètres ; manteau à capuche bordé de fourrure ; pendentif en forme de tête de loup en argent (10 CO), crâne de rat suspendu à une lanière de cuir, pendentif de bronze en forme d'ancre, pendentif de fer en forme de hache de pierre, pendentif en argent en forme de pointe de flèche de pierre ; bracelet en argent (2 CO) ; cheval avec selle et bride, sacoches de selle contenant une tente à une place et du matériel de couchage et de cuisine, 2 bouteilles de cognac râpeux, lanterne, flacon d'un litre d'huile, bourse avec 231 CO, 1/6 et 4 pierres précieuses (100 CO, 150 CO, 50 CO, 50 CO), boucle de ceinture en or (35 CO).

Objets Magiques
Hache de bataille magique, **CC** +10, *Force de Frappe* (un coup de **F** 10 par jour) ; *Amulette de Fer* (+20 aux Tests de **FM** contre la magie) ; *Amulette d'Argent Vertueux* (immunise contre les effets psychologiques dus aux morts-vivants), *épée chasseresse* contre les gobelinoïdes.

Notes

Age : 25 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Taal

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	26	3	5*	7	31	1	25	33	32	28	38	23

Plan de Carrière Actuel (Capitaine Mercenaire)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+30^{2}$	$+30^{2}$	$+2^{1}$	$+2^{1}$	$+6^{6}$	$+20^{2}$	$+2^{1}$	$+10^{2}$	$+40^{2}$	$+10^{3}$	$+30^{2}$	$+10^{2}$	$+20^{1}$

1236 Promotions de caractéristique prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	46	4	6*	13	51	2	45	53	62	48	58	33

Compétences
Acrobatie Equestre ; Acuité Auditive ; Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Lance ; Camouflage Rural ; Cartographie ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation ; Immunité contre les Poisons ; Langage Secret — Forestier ; Linguistique ; Orientation ; Pictographie — Bûcheron, Eclaireur ; Pistage ; Résistance Accrue* ; Soins des Animaux.

Possessions
Veste de cuir et jambières, chemise de mailles, casque et bouclier (2 PA — Tête/tronc ; 1/2 PA — Ailleurs) ; épée ; lance (**I** +10/+20, **CC** +10 — voir livre de règles) ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3, **Rch** 1) ; carquois de 30 flèches ; cheval de selle, selle et filet, corde de 9 mètres, sacoches avec une tente à une place et du matériel de couchage et de cuisine, bidon d'eau d'un litre, 4 pièges pour petits animaux, bourse avec 135 CO, 17/8 et deux pierres précieuses (50 CO chaque).

Objets Magiques
Amulette de Cuivre Trois Fois Béni ; 2 doses de *Potion de Soins* ; *Anneau de Protection* contre les Hommes-bêtes ; 4 *Flèches au Vol Infaillible*, épée magique (**I** +5) ; 6 *flèches de Division* †.
† Voir **Repose Sans Paix**.

Notes



Fiathiriel Eauderoche, Sorcier,

ex-Apprenti Sorcier

« Je me suis mis à aller de-ci, de-là, pour voir ce qu'il y avait à voir. J'ai songé que je pourrais traverser les Principautés Frontalières et peut-être aller jusqu'en Arabie, pour m'arrêter dès que quelque chose attirerait mon attention ; l'Arabie attendra si je tombe sur une occasion plus intéressante. Comme mon vieux maître disait, si vous ne voyez rien, vous n'apprenez rien. »

Fiathiriel est un Elfe de petite taille, très mince. Ses cheveux sont blonds comme les blés, avec une légère tendance à tourner au roux, et ses yeux bleu-vert. Parmi les siens, les cheveux roux sont considérés comme un signe de mauvaise fortune ou de méchanceté (la plupart des Elfes Sombres sont roux) et Fiathiriel a grandi sous la méfiance de ses congénères les plus superstitieux. En réaction, il a développé un esprit frondeur qui est à mi-chemin entre l'humour noir et le pur mauvais goût. Il trouve toujours une remarque inopportune à faire lorsque tout le monde s'en passerait bien.

C'est sans doute la façon dont les gens se limitent aux apparences qui l'a mené à se spécialiser dans l'illusion. Il éprouve un profond mépris pour ceux qui portent des jugements hâtifs reposant uniquement sur la façade et ne cherchent pas à creuser sous la surface. *« L'habit ne fait pas le clerc »* est l'un de ses dictons préférés.

Comme bien des choses dans son existence, son errance a commencé sur une lubie. Il suit la route commerciale qui conduit dans les Principautés Frontalières et, peut-être, si l'envie lui en prend, ira-t-il jusqu'en Arabie. Pour l'instant, il se contente de voyager et d'observer.



Klaus Treuer, Druide,

ex-Herboriste, ex-Ovate

« Rien ne va plus dans cette région — ceux de ma foi ont été exterminés il y a plus d'un siècle et depuis les choses sont allées de mal en pis. Il faut y remédier. »

Klaus est grand et mince, sa voix est douce et ses gestes mesurés. Ses cheveux châtain clair paraissent légèrement marbrés. Son regard marron pâle — presque de la couleur de l'ambre — est incroyablement ferme. Il fait toujours preuve d'une grande réserve et ne parle jamais sans nécessité. C'est un fidèle de la Foi Antique depuis sa naissance dans la Forêt des Ombres, et il est Druide depuis un peu plus d'un an.

Klaus considère qu'il a pour mission de découvrir ce qui s'est passé dans la vallée depuis que la Foi Antique en a été éradiquée par les Orques et d'y remédier dans la mesure de ses capacités.

Malkin, son esprit familier — que lui seul voit, sous la forme grise et brumeuse d'un chat domestique — reste en permanence près de lui. Klaus sait que sa présence symbolise le fait qu'il a été accepté comme Druide et qu'il doit toujours le traiter avec le respect dû à un égal.

Age : 98 ans
Points de Destin : 3
Alignement : Bon (tendance neutre)
Religion : Mórr (que les Elfes nomment Sarriel, le dieu des rêves)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	30	3	3	6	67	1	44	40	58	49	47	43

Plan de Carrière Actuel (Sorcier Niveau 3)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+10^1$	$+10^1$	$+1^1$	$+1^1$	$+4^4$	$+30^3$		$+20^2$	$+20^2$	$+30^3$	$+20^2$	$+20^2$	

1234 Promotions de caractéristique prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	40	4	4	10	97	1	64	60	88	69	67	43

Compétences
Acuité Visuelle ; Alphabétisation — Fan-Elthárin, Occidental ; Chant ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Conscience de la Magie ; Cryptographie ; Evaluation ; Hypnotisme ; Identification des Plantes ; Incantations — voir ci-dessous ; Langue Etrangère — Occidental ; Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Elfe ; Méditation ; Sens de la Magie.

Sorts : 43 Points de Magie
Magie Mineure : Alarme Magique, Don de Langues, Feux Follets, Ouverture, Para-Pluie, Renfort de Porte, Sommeil, Sons, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Silence.
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Animosité Magique, Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Guérison des Blessures Légères ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Eclair, Panique Magique.
Magie Illusoire : *Niveau 1* — Action Secrète, Apparence Illusoire, Décalage Illusoire, Désorientation de l'Ennemi, Répliques ;
Niveau 2 — Apparence Fantomatique, Forêts Illusoires, Hallucination, Palimpseste ;
Niveau 3 — Confusion Universelle, Disparition, Ennemi Illusoire.

Possessions
Armure de cuir (0/1 PA — Partout) sous sa tunique ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; cheval de selle, sacoches contenant une tente à une place, du matériel de couchage et de cuisine et 174 CO, 13/6, 2 pierres précieuses (50 CO chaque) cachées dans les vêtements.

Objets Magiques
Parchemin portant le sort *Zone de Fermeté* ; *Corde Enchantée*, 3 mètres ; *Joyau du Pouvoir*, contient 9 Points de Magie ; *Anneau de Protection* contre les sorts de Magie de Bataille ; *Baguette de Jais* ; *Potion de Vol*, 3 doses.

Notes

Age : 23 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Foi Antique (Familier : chat)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	32	3	3	6	30	1	29	33	37	34	36	29

Plan de Carrière Actuel (Druide Niveau 3)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+10^1$	$+10^1$	$+1^1$	$+1^1$	$+4^4$	$+20^2$		$+20^2$	$+20^2$	$+30^3$	$+20^2$	$+20^2$	$+20^1$

1234 Promotions de caractéristique prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	42	4	4	10	60*	1	49	53	67	54	56	39

Compétences
Alphabétisation ; Ambidextrie ; Astronomie ; Bagarre ; Chasse ; Connaissance des Plantes ; Conscience de la Magie ; Déplacement Silencieux Rural ; Divination ; Emprise sur les Animaux ; Equitation ; Identification des Plantes ; Incantations — voir ci-dessous ; Langage Secret — Classique, Langage de Guilde ; Langue Hermétique — Druidique ; Méditation ; Pathologie ; Pictographie — Druide ; Pistage ; Radiesthésie ; Réflexes Eclairs* ; Sens de la Magie ; Sixième Sens ; Soins des Animaux ; Traumatologie.

Sorts 21 Points de Magie
Magie Mineure : Don de Langues, Luminescence, Para-Pluie, Sommeil.
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Débilité, Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Panique Magique ;
Niveau 3 — Peur Magique.
Magie Elémentale : *Niveau 1* — Assaut de Pierres, Nuage de Fumée, Zone de Dissimulation ;
Niveau 2 — Incendie, Pluie Torrentielle ;
Niveau 3 — Conjuration d'un Elémental, Création de Sables Mouvants.
Magie Druidique : *Niveau 1* — Anti-Poisons, Contrôle des Animaux, Guérison des Animaux ;
Niveau 2 — Agressivité Végétale, Averse de Grêle, Contrôle des Animaux Géants ;
Niveau 3 — Décomposition, Zone de Pureté.

Possessions
Epée ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; cheval de selle, tente à une place et matériel de couchage, sacoche contenant du matériel de cuisine et 172 CO, 13/4.

Objets Magiques
Epée *magique*, **CC** +10, **D** +2 ; dague *Pierre de l'Aube* ; *Bottes de Saut* ; *Robe d'Endurance* +3. Ce dernier objet est présenté dans le supplément **RSP**. Si vous n'avez pas ce livre à votre disposition, vous pouvez remplacer cette robe par un autre objet.



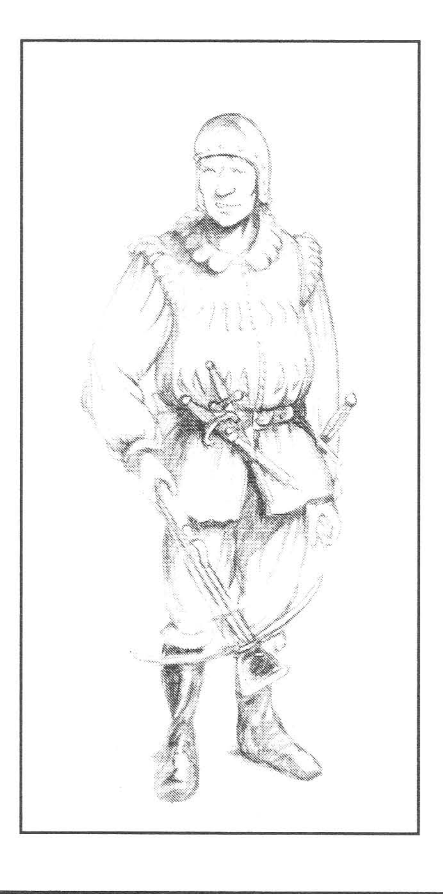
Giuseppi Tollucci, Chef Rebelle,

ex-Voleur, ex-Cambrioleur, ex-Racketteur

« EH ! Comment ça va ? Ça fait du bien de retrouver la chaleur, hein ? Ah, c'est une belle flambée. EH, PADRONE ! Aubergiste ! Vous avez du vin chaud ? Alors amenez-en, pour mes amis et pour moi. Tout le monde trinque avec moi, hein ? Et donc — vous êtes qui, tous ? Vous venez d'où, vous allez où ? Quelqu'un veut faire une partie de cartes ? La soirée commence à peine, nous avons tout notre temps. »

Giuseppi est de taille moyenne, nerveux et parle tout le temps. Originaire de la cité tiléenne de Miragliano, son tempérament vif et inventif l'a conduit au crime — la seule issue ouverte à ceux qui appartiennent aux classes sociales défavorisées. Malgré son aversion naturelle pour la violence, il a rapidement gravi les échelons de la pègre miraglianaise, jusqu'à ce qu'une indélicatesse avec la fille d'un membre important du milieu l'oblige à aller faire carrière ailleurs. Très vite.

En traversant La Voûte pour se rendre dans les grandes cités de L'Empire, Giuseppi s'est aperçu qu'il avait été précédé. Il a alors décidé de se diriger vers les Principautés Frontalières — où, avec un peu de chance, le père courroucé n'aura pas d'employés, d'associés ou de contacts, et où ses propres jambes resteront intactes et utilisables. S'il peut garder un profil bas pendant quelques mois, attendre que la situation se décante et ensuite reprendre la route de L'Empire par la Passe du Feu Noir, une nouvelle vie s'ouvrira à lui, pleine de nouvelles cités, de nouvelles expériences et de nouvelles victimes.



Anders Gruber, Charlatan,

ex-Contrebandier, ex-Pilleur de Tombes, ex-Combattant des Tunnels, ex-Receleur

« Ma foi, je suppose que ce vent mauvais n'amène rien de bon. J'ai dû cesser mes activités à Helmgart de manière assez précipitée, mais ça m'a donné l'occasion de voyager, de rencontrer de nouvelles personnes, de voir de nouveaux paysages, et bien d'autres avantages. Le commerce à travers les montagnes a bien besoin d'être facilité — dans cette région, les opportunités sont nombreuses pour un entrepreneur qui voit loin. »

Anders est un homme corpulent et de taille moyenne ; ses cheveux raides sont couleur paille et ses yeux bleu clair. Il se considère plus comme un marchand entreprenant que comme un criminel et refuse de laisser les bureaucrates étrangler le commerce avec leurs taxes et leurs réglementations. Il ne s'est jamais établi pour devenir un marchand conventionnel car il lui manque plusieurs des aptitudes les plus importantes — entre autres savoir lire et écrire — et la vie du bon côté de la loi lui paraîtrait trop facile et bien trop ennuyeuse.

Anders a débuté ses activités dans ce qu'il appelle les antiquités — le pillage de tombes et autres sites à trésor potentiels. Le côté dangereux de cette vie l'a amené à se reconvertir dans la distribution, jusqu'à ce qu'un malentendu avec la Régie d'Helmgart le pousse à partir vers le sud, pour un très long voyage d'affaires. Il recherche de nouvelles routes et des sources prometteuses — en particulier "d'antiquités", qui restent son premier amour.

Age : 20 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Ranald

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	37	3	3	5	36	1	35	27	29	33	31	29

Plan de Carrière Actuel (Chef Rebelle)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20[2]	+30[2]	+1[1]	+3[2]	+5[4]	+20[2]	+2[2]	+10[1]	+30[1]	+10[1]	+10[1]		+10[1]

[1,2,4] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	57	4	5	9	56	3	45	37	39	43	31	39

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Camouflage Urbain ; Coups Puissants ; Crochetage de Serrures ; Déplacement Silencieux Urbain ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Evaluation ; Fuite ; Jeu ; Langages Secrets — Jargon des Voleurs, Jargon des Batailles ; Pictographie — Voleur ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Vol à la Tire.

Possessions
Chemise de mailles sans manches, casque, veste de cuir, jambières (1 PA — Tronc/tête ; 0/1 PA — Ailleurs) ; épée ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois de 20 carreaux ; coup-de-poing ; outils de voleur ; cheval de selle, tente à une place et matériel de couchage, sacoches contenant du matériel de cuisine et 235 CO, 17/4, anneau en or (5 CO), boucle d'oreille en or et grenat (3 CO).

Objets Magiques
Epée *magique*, **CC** +20 ; dague *magique*, **CC** +10, pare les coups au corps à corps en donnant l'équivalent de 3 PA ; *Anneau de Protection* contre les sorts, +10 à tous les Tests de **FM** contre les sorts ; *Bottes de Vitesse*.

Notes

Age : 20 ans
Points de Destin : 3
Alignement : Neutre
Religion : Ranald

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	32	3	3	6	32	1	29	31	37	35	32	35

Plan de Carrière Actuel (Charlatan)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10[2]	+10[2]	[1]	+1[1]	+4[4]	+20[2]	[1]	+20[1]	+20[1]	+20	+20[1]	+20[1]	+30[2]

[1,2,4] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	52	4	4	10	52	2	39	41	37	45	42	55

Compétences
Bagarre ; Baratin ; Camouflage Rural et Urbain ; Canotage ; Chance ; Charisme ; Conduite d'Attelage ; Corruption ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Escalade ; Escamotage ; Esquive ; Evaluation ; Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Orientation (uniquement sous terre) ; Pictographie — Voleur ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions
Pince à levier ; épée ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; coup-de-poing ; bouclier, veste de cuir, jambières de cuir et casque métallique (2 PA — Tête ; 1/2 PA — Partout ailleurs) ; cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/bras/jambes, si portée) ; lanterne, corde de 9 mètres, corde de 9 mètres plus grappin ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois de 32 carreaux ; outils de voleur ; 4 attestations contrefaites vantant les vertus de "l'Elixir Universel du Professeur Gruber" ; 6 bouteilles d'eau colorée ; cheval de selle, tente à une place, matériel de couchage, sacoche contenant du matériel de cuisine et 327 CO, 11/4.

Objets Magiques
Bottes de Silence † ; *Anneau de Protection* contre les pièges (+10 à tous les tests concernés, dommages réduits de moitié) ; *Potion de Soins*, 2 doses.

† Voir **RSP**.

Notes



Rogni Grimsson, Massacreur de Géants,

ex-Soldat, ex-Combattant des Tunnels, ex-Pourfendeur de Trolls

« J'ai entendu dire qu'il y avait des peaux-vertes et pire dans les environs. Quelle autre raison pourrais-je avoir de venir par ici ? Je ne vois aucun mal à voyager avec vous si vous désirez ma protection. Que me donnerez-vous en échange ? »

Rogni est de taille moyenne, pour un Nain, et sa musculature puissante est remarquable — il n'y a pratiquement pas un pouce de graisse sur son corps. Ses yeux sont gris et ses cheveux teints en orange et raidis pour former la crête traditionnelle des Pourfendeurs de Trolls. La moindre portion apparente de sa peau est couverte de tatouages et une lourde chaîne en or relie son nez à son oreille gauche. Il parle peu, est très fier et se met facilement en colère. Il ne mentionnera sa disgrâce à personne.

Rogni s'était particulièrement distingué au cours de sa première carrière parmi les guerriers de Caraz-a-Carak ; ayant rapidement progressé, il avait été engagé dans une troupe d'élite de combattants des tunnels chargée de rouvrir les tunnels du Bout-du-Monde et de vider les citadelles perdues de leurs occupants gobelinoïdes. Au cours d'une de ces expéditions, il a rencontré un mort-vivant éthéral et son courage lui a fait défaut. Pour accentuer sa disgrâce, il était à ce moment-là chargé du commandement. La seule solution qui lui restait était de devenir Pourfendeur de Trolls. Il parcourt désormais les montagnes, traquant le danger là où il se trouve — seule une mort héroïque dans une situation sans espoir peut laver son infamie.

DOCUMENT 3

Age : 47 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Grungni

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	27	3	4	7	25	1	23	55	32	51	55	23

Plan de Carrière Actuel (Massacreur de Géants)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+40[2]	[1]	+3[2]	+3	+8[5]	+20[2]	+2[1]	+10[1]	[1]		+30[3]		

[1235] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	65	37	5	7*	12	45	2	33	65	32	81	55	23

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Exploitation Minière ; Langage Secret — Jargons des Batailles ; Orientation (sous terre uniquement).

POSSESSIONS
Chemise de mailles sans manche (1 PA — Tronc), hache à deux mains (**I** -10, **D** +2), dague (**I** +10, **D** -2, **P** -20), sacoche de ceinture contenant des conserves pour deux jours, chaîne de nez en or (10 CO), bracelet en or (15 CO).

OBJETS MAGIQUES
*Amulette d'Adamantine**.

Notes

Haine des Gobelinoïdes. 4 Points de Folie. Trouble *Témérité Pathologique*.

Accueillez mes Respects, ô Très Haut
— Qui que vous soyez et en quelque temps que vous viviez.

Je suis vieux, je suis faible, et le mal qui me ronge sera mon tout dernier, je le sens. Bientôt, le Maçon viendra sceller la chape de ma tombe, me rendant à l'Elément dont je suis issu. Je lui ai déjà donné mes sept pièces d'or car c'est son dû.

Si vos yeux parcourent ceci, c'est que ma vision est juste. Le plus grand de tous les périls de Aire est sur vous. Votre temps est le temps de ma prophétie. Ceux que j'ai vus se présenteront bientôt à vous. Sachez les reconnaître comme mes vers vous les montrent. Ne les écartez pas, aidez-les, mais ne tolérez jamais qu'ils vous portent tort. Car j'ai vu que leurs cœurs ont d'autres soins que l'amour de Aire.

Le premier de mes indices est sous vos yeux. Que Ceux-Qui-Sont-Annoncés le découvrent avec ces mots. Pour trouver le deuxième, attendez que l'heure soit celle du souper et cherchez ce que cache la plus juste de mes lignes. Chacun mène au suivant et tous sont entre les murs de Aire. Quand ils auront rassemblé les huit — ou était-ce sept ? Ma mémoire s'embrume — ils sauront les employer tous ensemble pour trouver ce qu'ils cherchent. Ne demandez pas ce que c'est — Ils le savent, Je le sais et Vous le saurez s'il faut que vous le sachiez. Son destin, leur destin et le destin de Aire sont entremêlés ; ayez foi en ce lien même si ce que vous voyez vous fait croire que cela n'est pas.

Faites vite maintenant ! Le temps est à agir, il n'est plus à parler. Ceux-Qui-Sont-Annoncés savent ce que je veux exprimer.

Y

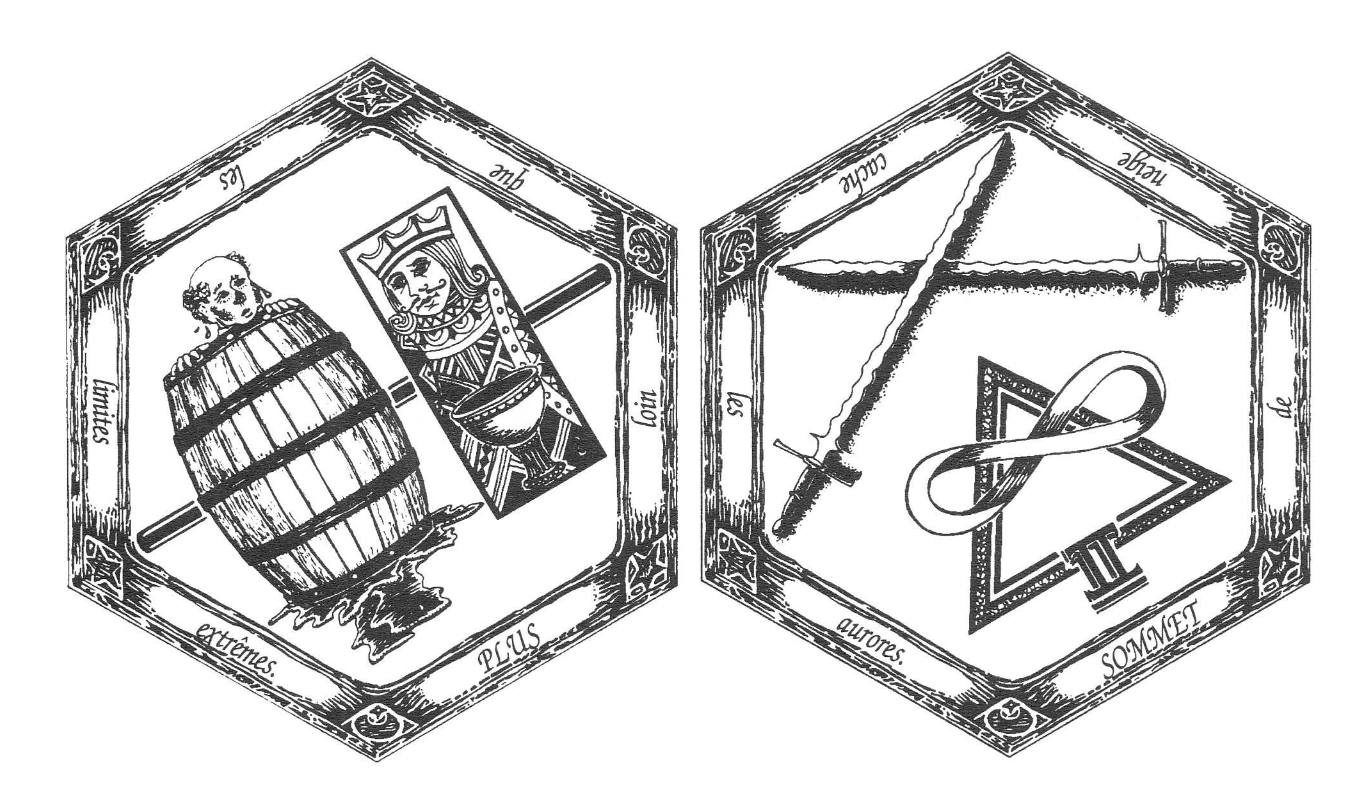
Le Signe de Yazeran

DOCUMENT 2

UNE
de
trop
le
rend
complet.

DOCUMENT 4

AU
commencement
était
la
mère
pierre.



DOCUMENT 5

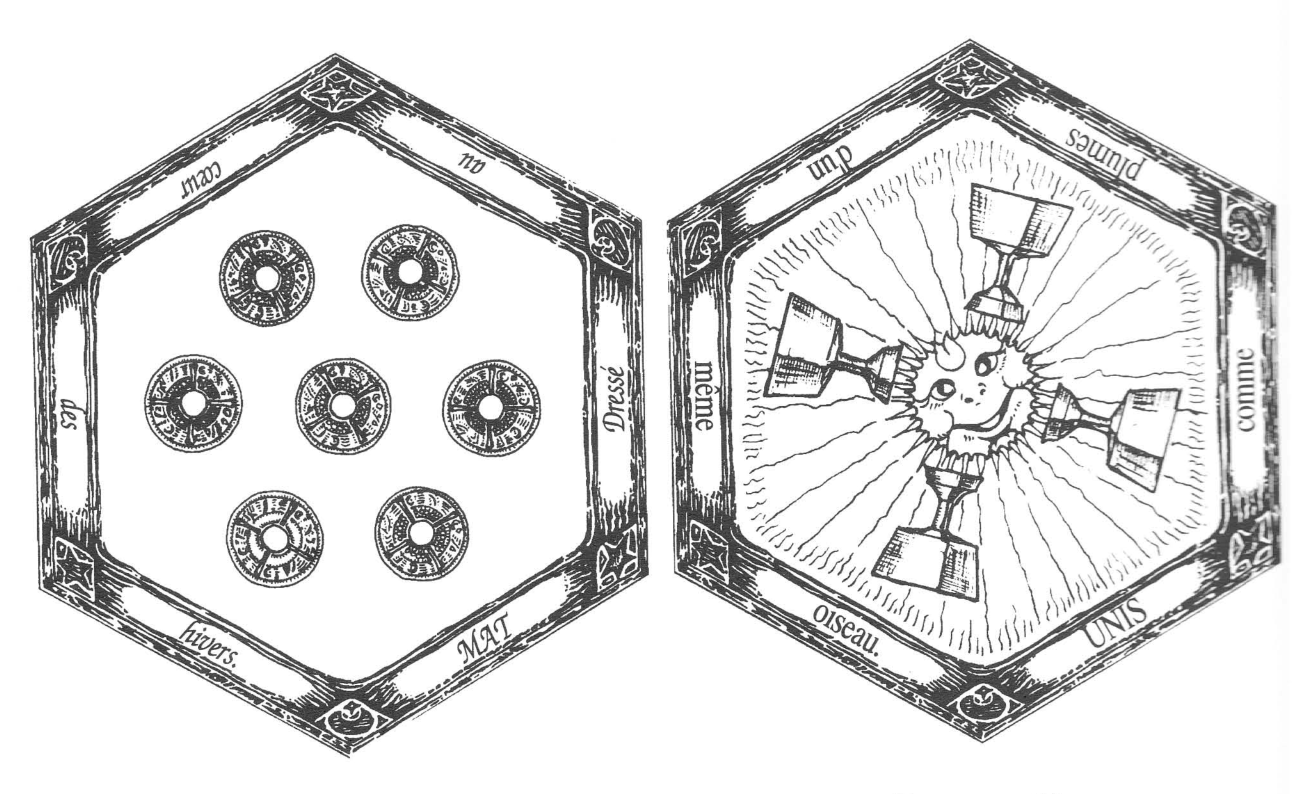
DOCUMENT 6

DOCUMENT 8

le
courage
des
paresseux.
HAUT
est

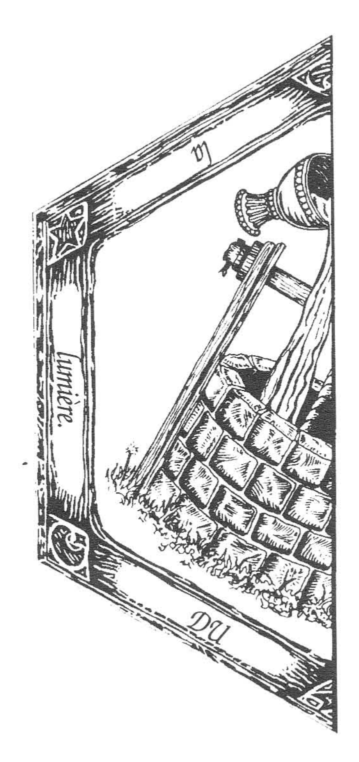
DOCUMENT 10

en
est
toujours
proche.
LE
premier



DOCUMENT 13

DOCUMENT 14

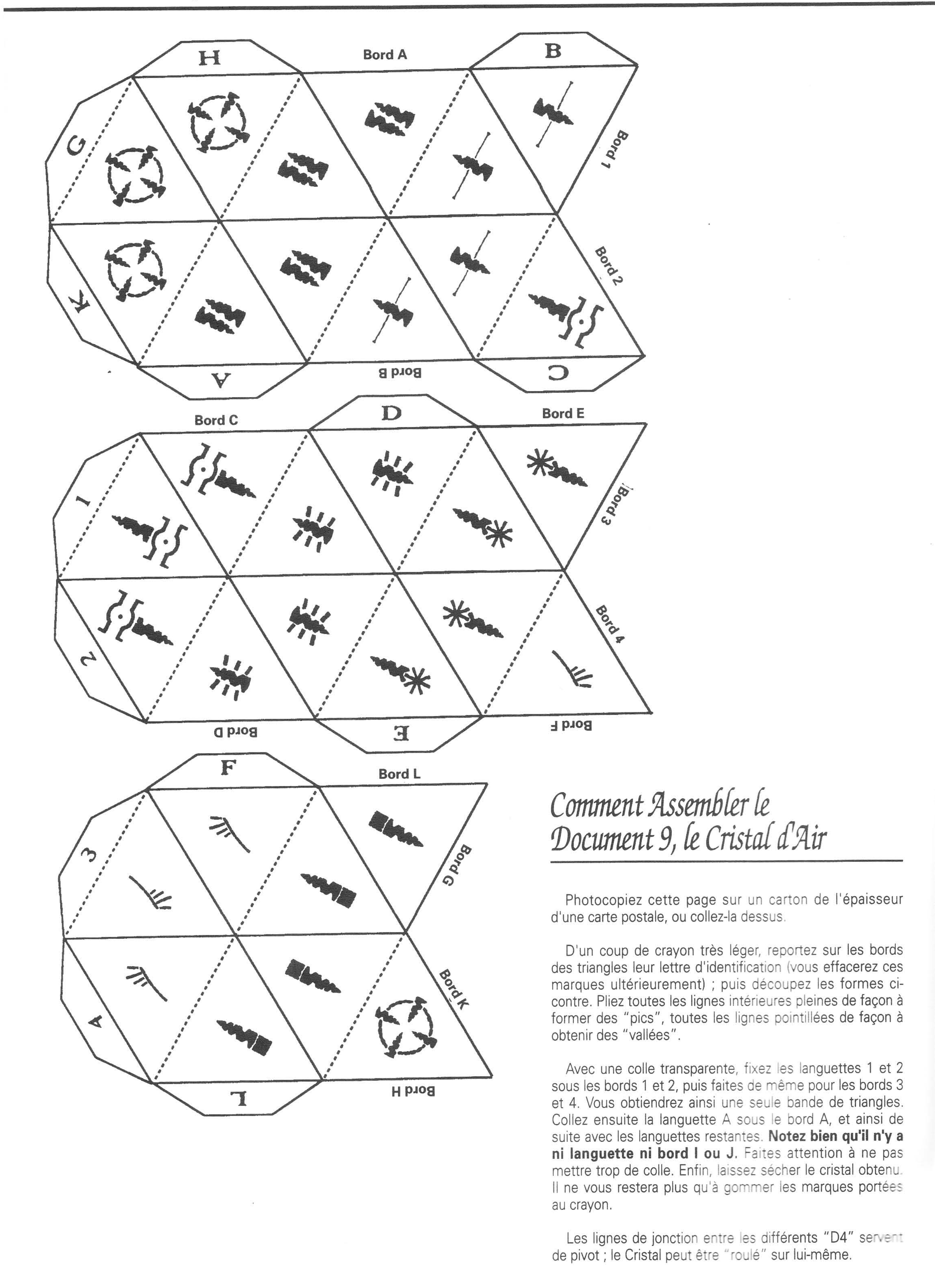


DOCUMENT 11



DOCUMENT 12

DOCUMENT 7



Comment Assembler le Document 9, le Cristal d'Air

Photocopiez cette page sur un carton de l'épaisseur d'une carte postale, ou collez-la dessus.

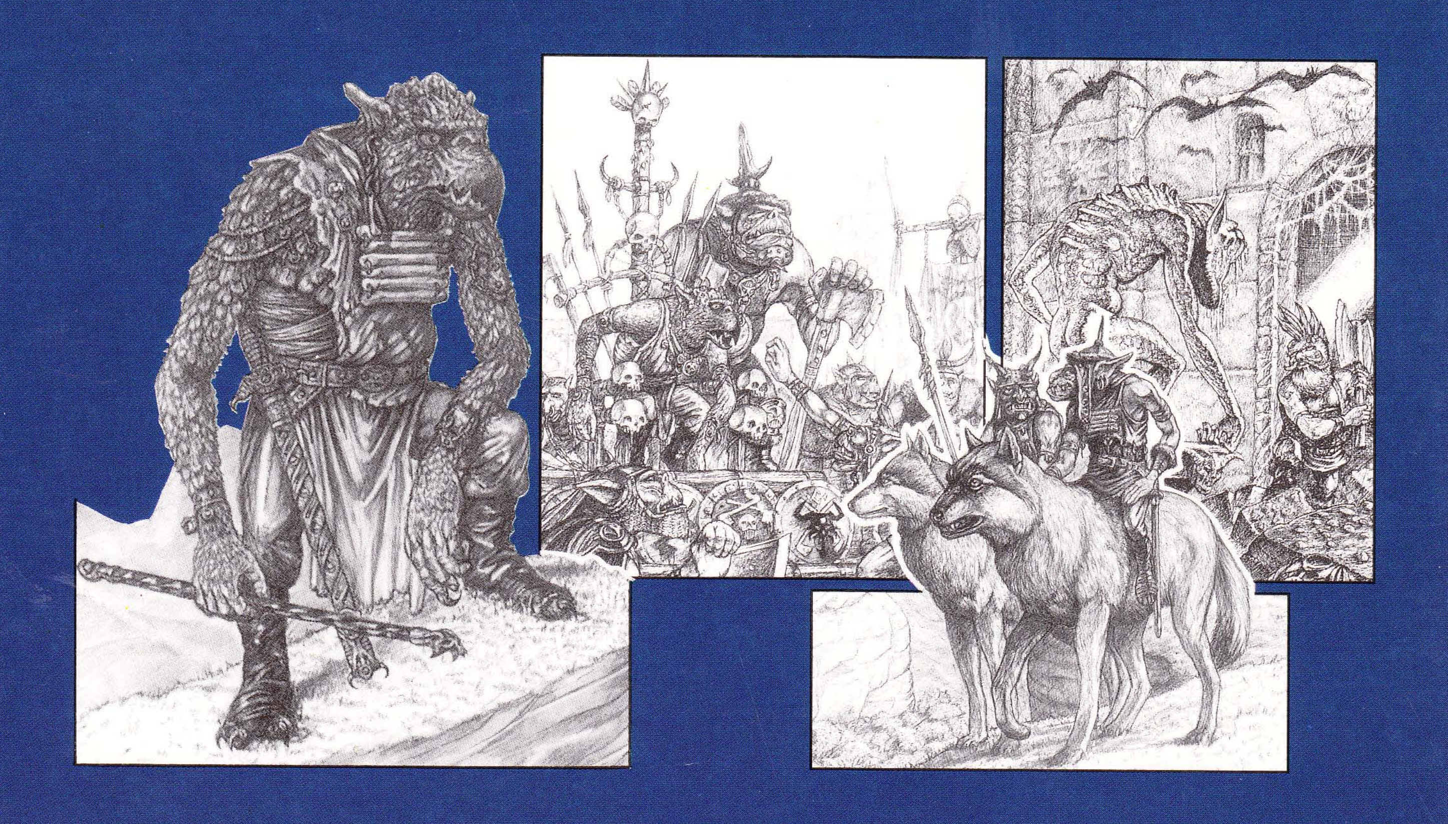
D'un coup de crayon très léger, reportez sur les bords des triangles leur lettre d'identification (vous effacerez ces marques ultérieurement) ; puis découpez les formes ci-contre. Pliez toutes les lignes intérieures pleines de façon à former des "pics", toutes les lignes pointillées de façon à obtenir des "vallées".

Avec une colle transparente, fixez les languettes 1 et 2 sous les bords 1 et 2, puis faites de même pour les bords 3 et 4. Vous obtiendrez ainsi une seule bande de triangles. Collez ensuite la languette A sous le bord A, et ainsi de suite avec les languettes restantes. **Notez bien qu'il n'y a ni languette ni bord I ou J.** Faites attention à ne pas mettre trop de colle. Enfin, laissez sécher le cristal obtenu. Il ne vous restera plus qu'à gommer les marques portées au crayon.

Les lignes de jonction entre les différents "D4" servent de pivot ; le Cristal peut être "roulé" sur lui-même.

La Mort sur son Rocher

La Campagne des Pierres du Destin III

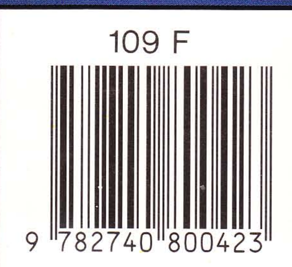


« Ils reviennent ! Vous devez vous rendre à l'Aire, les empêcher de prendre le Cristal ! A l'Aire... »

Cent ans après leur première apparition, les orques de l'Alliance de la Hache Sanglante menacent à nouveau la Vallée du Yetzin. Cette fois, ils ont pris pour cible le monastère de l'Aire qui se dresse au sommet d'une montagne, près de la Passe des Crocs de l'Hiver. Voici un siècle, c'est vers ce même endroit qu'a fui le mage nain Yazeran, emportant avec lui le fabuleux Cristal d'Air, alors que les troupes du Chaos envahissaient la vallée.

Les aventuriers doivent maintenant atteindre ce monastère et retrouver le Cristal avant que la nouvelle armée orque, menée par son maître sorcier, passe à l'attaque. Mais il leur faudra pour cela résoudre l'énigme que Yazeran a laissée derrière lui...

La Mort sur son Rocher est la troisième partie de la *Campagne des Pierres du Destin*, pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, et poursuit l'aventure commencée dans **Le Feu dans la Montagne** puis dans **Le Sang dans les Ténèbres**. Cette campagne s'achèvera avec **La Guerre au Royaume des Nains**.



ISBN : 2-7408-0042-8

Un supplément pour





Sous licence de FLAME PUBLICATIONS Ltd.
Warhammer, le Jeu de Rôle est une marque déposée de Games Workshop Ltd. utilisée sous licence
Edition Française :
Jeux Descartes 1, rue Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

